576 KByte

C–64 AMIGA

1991/4

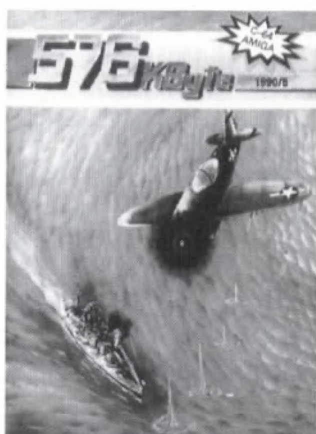






















Új olvasóink figyelmébe!

Az 576 Kbyte korábbi számai kedvezményesen megvásárolhatók!
Aki az 1990-ben megjelent valamennyi számát (7) megrendeli, kedvezményesen **400,–Ft-ért** megküldjük.
Az 1990-ben megjelent egyes számok is kedvezményesen **65,– Ft-ért** megvásárolhatók.
Kérjük megrendelőinket, hogy a pénz befizetését igazoló postai szelvény hátoldalán tüntessék fel a kért példányok sorszámát.
Ez esetben postafordultával küldjük a kért lapokat.

Postacím: **COMGAME GMK** 1389 Budapest Pf. 132.

TARTALOM

576 KByte
1991/4. SZÁM
Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk
1026 Budapest, Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.
A címlapon: DRAGON'S LAIR 2

ISSN 0865–8226
Zrínyi Nyomda 90.2514/04-66-22
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató

LEMMINGS (3. oldal)

Ritkán születik olyan eredeti játék, amelyre rá lehet mondani, hogy semmire sem hasonlít. Az a cég, amelyik egy ilyet piacra dob, biztos sikerre számíthat, főleg ha az a játék igényesen kivitelezett, ötletes, szórakoztató is.



HUGO (13. oldal)

JAWS (14. oldal)

Nagy. Szürke. Kegyetlen, hideg szeme van, egy hulláéra emlékeztet és csak akkor vált feketére, amikor támad. És a legszörnyűbb a szája. Óriási, borotvaéles fogakkal teli szája van, amivel fiatal nőket harap ketté, erős férfiakat mészárol le. És senki sem tudja megállítani... Vagy mégis?



DRAGON'S LAIR (18. oldal)

DRIVE HARDEN (29. oldal)

A Domark cég a Hard driving korábbi sikeres része után megjelent a piacon a folytatással. Az eredeti játéktermi (beülős) változat nagy sikert hozott, ezért a játékon semmi változtatást nem eszközöltek, ellenben csatoltak hozzá egy pályaszerkesztőt, amellyel saját útvonalakat tervezhetünk.

FOTÓ: AMIGA

Hírek

- Állítólag „1991 shoot'em-up"-ja lesz az IMAGEWORKS ROBOZONE-ja, melyet az ARC készít (Amiga, C64).
- A SYSTEM 3 már a Vendetta-ban is megmutatta, hogy képes lenne autóverseny játékok készítésére is. Következő játékuk tehát ennél a témánál marad, címe TURBO-CHARGE lesz (C64).
- A GREMLIN végre rászánta magát, hogy elkészítse a GREMLINS 2 C64-es verzióját is, mely (relative) sokkal szebb lesz, mint Amigás elődje (C64).
- Az OCEAN karácsony környékén egy halom játékkal árasztotta el a piacot, ezért most kicsit visszavesz a tempóból. Várható tőlük egy új játéktermi automata átirat, a TOKI, melyben egy majom kalandjait követhetjük végig, és a szuper BATTLE COMMAND C64-es változata is (Amiga, C64).
- Még friss anyagnak számít a CREATURES, de máris hírek keringenek a folytatásról, a CREATURES 2-ről is (C64).
- Igazán jó foci program mostanában nem született, ezért az ELITE a Sega WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER-jével számít nagy sikerre (Amiga, C64).
- Egy jó hír a C64-es tulajdonosoknak: készülőben van a TOYOTA RALLY C64-es átirata (C64).
- Az ötletes, de kevésbé sikeres RORKE'S DRIFT folytatása sokkal ígéretesebbnek látszik, címe COHORT-FIGHTING FOR ROME lesz (Amiga).
- Az 1990-es év magazinja a ZERO lett. A különböző játékkategóriákban a következő eredmények születtek: az év kalandjátéka: CAPTIVE; az év szimulátora: F–19 STEALTH FIGHTER; az év arcade játéka: SPEEDBALL 2; az év technikailag legjobb játéka: MIDWINTER; az év programozó csoportja: CORE DESING.
- AD&D rajongók figyelem! Készül a Champions of Krynn folytatása DEATH KNIGHTS OF KRYNN címmel. Az új játék ott kezdődik, amikor a COK végén hőseink a győzelmüket ünneplik (Amiga, C64).
- Aki már unja, hogy az autós üldözési játékokban mindig a rendőrök szerepét kapja, az próbálja majd ki a MILLENIUM játékát, a MOONSHINE RACERS-t (Amiga).
- Egy titkosügynököt lelepleznek munka közben. Mi a teendő? Szökés! Nem is akárhogy: küzdelem fegyverrel, anélkül, menekülés motorral, repülővel, csónakkal, ez a TOMAHAWK legújabb játéka, a COUGAR FORCE (Amiga).
- A PANDORA már készíti a XENOMORPH 2-t, mely egyben az Into the Eagle's Nest folytatása is lesz (Amiga, C64).
- A RAINBOW ARTS egy Masterblazer szerű játékkal akar kirukkolni, a RESCUE ON FRUCTALUS-szal (Amiga, C64).
- A POPULOUS 2 után a BULLFROG egy teljesen szokatlan játékot fog piacra dobni, az EVOLUTION-t (Amiga).
- Szinte hihetetlen, de az ELITE-nek is lesz folytatása, ELITE PLUS címmel (Amiga, C64??).
- A BITMAP BROTHERS legújabb játékának, a GODS-nak, a zenéje a Xenon 2-jéhez hasonlóan valódi zenészek közreműködésével készült, címe „Into the Wonderful". A számot a Nation 12 játsza (Amiga).
- A GRAFTGOLD egy mega-játékon dolgozik, a REALMS-on.
- A sikeres filmből, a NAVY SEALS-ból (nálunk Elit Kommandó néven futott) szuperjáték készül (Amiga, C64).



FOTÓ: AMIGA

- 1989 legjobban eladott társasjátéka a HERO QUEST volt. Természetesen a játék rövidesen a számítógépeken is megjelenik (Amiga, C64).
- Természetesen a játékgyártó cégek is nyúzzák saját műveiket. A BITMAP BROTHERS egy felhívást adott közre, melyben olyan embereket keres, akik jobb eredményeket értek el a SPEEDBALL 2-ben, mint ők. Ők a következő eredményeket hozták: Eric vs Super Nashwan 30–0; Steve vs Revolver 350–0. Aki jobbnak érzi magát, az írjon nekik! Azokat is várják, akik meg tudják nyerni a ligát és a kupát, plusz fel tudnak kerülni a lista élére, Team Manager módban.
- A francia INFOGRAMES legújabb játéka a Hostages-hez hasonló ALCATRAZ lesz, amely 1963-ban, a San Francisco melletti börtön szigeten játszódik (Amiga, C64).
- E havi fotónk az ACTIVISION készülő szuper játékából mutat egy részletet, címe HUNTER.
- Szimulátorrajongó Amigások kedvence lesz a SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE.

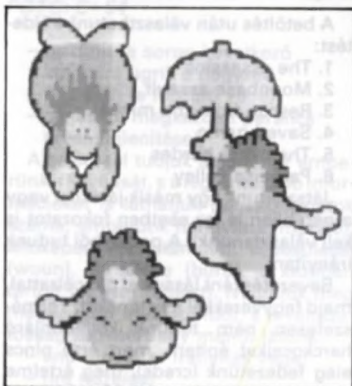
Ritkán születik olyan eredeti játék, amelyre rá lehet mondani, hogy semmire sem hasonlít. Az a cég, amelyik egy ilyet piacra dob, biztos sikerre számíthat, főleg ha az a játék igényesen kivitelezett, ötletes, szórakoztató is.
A LEMMINGS ilyen, sőt, minden tekintetben fenomenális!



FOTÓ: AMIGA

Majdnem minden út a mennybe vezet!

Lemmings



Örvös lemming (Dicrostonyx torquatus). A lemmingek apró termetű, tompa orrú, rövid farkú rágcsálók, melyek Európában ma csak az északi tájon élnek, de évezredekkel előbb hazánk mai területén is előfordultak. Időnként, ha állományuk túlszaporodik, tömegesen kelnek vándorútra, és tekintélyes utakat tesznek meg. Az örvös lemming bundája télen fehéres, nyáron vörhenyes színezetű világos nyakörvvel, de a PSYGNOSIS programozói felfedeztek egy új fajt, melynek végtagjai fehérek, teste kék, szőrzete pedig zöld!

A PSYGNOSIS legújabb, 1–2 személy által játszható műalkotásában 120 pályán kell végigkövetnünk és segítenünk egy népes lemmingcsorda mennybemenetelét. Az állatkák mindig egy kinyíló ajtóból érkeznek, s mivel az intelligenciaszintjük minimális, nekünk kell majd átsegítenünk őket a rájuk leselkedő veszélyeken, tehát eljuttatni őket a kijáratig. Ehhez a gondolkodó agyunkon kívül az egeret használjuk, mellyel a képernyő alsó részén látható parancs ikonokra clickelve kiválaszthatjuk a megfelelő elvégzendő cselekvést. A legfontosabb, hogy gyorsak legyünk, véges idő áll rendelkezésünkre egy-egy pályán!

A játék négy különböző nehézségi szinten játszható: FUN, TRICKY, TAXING, MAYHEM. A FUN kategória egyfajta gyakorló szintnek is felfogható, ahol kitapasztalhatjuk a játék minden fortélyát. Aki már ismer minden trükköt, az a nehezebb pályákon próbálkozzon, a MAYHEM néhány pályáját például már csak 100%-os időzítéssel lehet megoldani. Minden szint 30 pályából áll.

Minden megoldott pálya után egy PASSWORD-öt kapunk, amit nem árt feljegyezni, hogy később onnan folytathassuk a játékot, ahol abbahagytuk.

Kezdéskor clickeljünk rá az „ONE – egy" vagy „TWO – két" játékos ikonra attól függően, hogy hányan akarunk játszani. Ha egy későbbi szinten akarunk kezdeni, a „NEW LEVEL" opciót választva írjuk be annak kódját. A MUSIC/FX pontban eldönthetjük, hogy zenével + kevés effekttel, vagy zene nélkül + teljes effektekkel kívánunk-e játszani. A jobb oldalon látható nyilakra clickelve választhatjuk ki, hogy milyen szinten akarunk kezdeni. A két játékos módba a szinteknek nincs jelentősége.

A LEMMINGS-t egérrel játszhatjuk – két ember esetén két egér szükséges. A végrehajtandó akciókat a kurzorral a megfelelő ikonra, majd egy kiválasztott lemmingre clickelve lehet kiadni. A pályát mozgatni úgy tudjuk, hogy a kurzort a jobb/bal szélre visszük és az egeret a megfelelő irányba húzzuk. A scrollozás a jobb gomb nyomásával gyorsítható. Ha egy távoli helyre akarunk gyorsan eljutni, a kis térképen clickeljünk oda. A „P" gombbal megállíthatjuk a játékot.

A parancs ikonok (balról-jobbra haladva):

„–": lassítja a lemmingek érkezését.

„+": gyorsítja a lemmingek érkezését.

A most következő ikonokkal parancsokat adhatunk különböző akciók végrehajtására:

1 – Mászó: függőleges falakon felmászik.

2 – Leeső: esés közben kinyit egy ernyőt, mellyel nagy magasságokból is baj nélkül földetér.

3 – felrobbant (kb. 5 másodperc alatt) egy kiválasztott lemminget (a Blokkolók eltüntetésének módja).

4 – Blokkoló: feltartja, azaz visszafordulásra készteti a többieket.

5 – Hídépítő: átlós irányban felfelé adott hosszúságú hidat épít. A megfelelő hosszúság elérésekor három koppanás figyelmeztet, hogy állatunk kifogyott a téglából, majd a lemming felénk fordul. Ilyenkor ráclickelve folytatja az építést.

6 – Kaparó: vízszintes irányban járatot ás, a parancsot akkor kell kiadnunk, amikor a korrekt hely elé ér.

7 – Bányász: egy csákánnyal átlósan lefelé járatot ás.

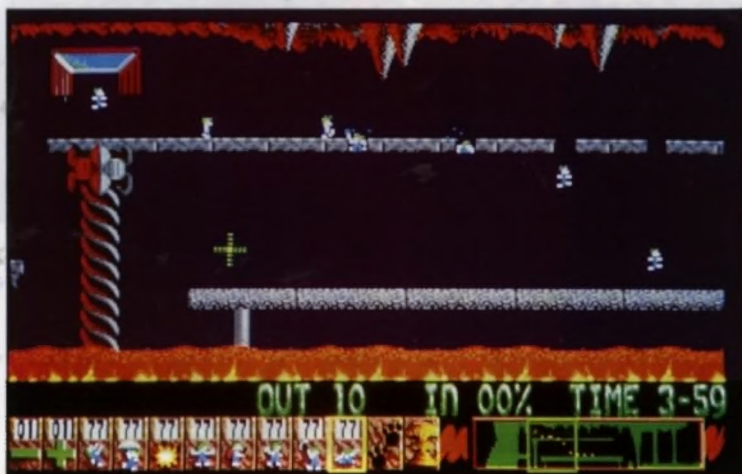
8 – Ásó: függőlegesen lefelé járatot ás.

„Két medvetalp": Pause, ilyenkor gondolkodhatunk (csak egy játékos esetén).

„Atombomba": Ha lehetetlen helyzetbe kerülünk, minden lemminget megsemmisít (duplán ráclickelve).

A jobb oldali kis zöld képernyő a pálya sematikus rajzát mutatja. Ahol a keret elhelyezkedik, az a rész látható éppen a játéktérben.





FOTÓ: AMIGA



Minden akció, a különböző pályáktól függően, csak meghatározott számban használható. A még rendelkezésünkre álló mennyiséget a felettük levő kis számok mutatják. Az ikon panel felett a következő adatok láthatók:

– Ha egy lemmingre rámutatunk, kiíródik, hogy éppen mit csinál.

– A pályán levő lemmingek száma.

– Az eddig megmentettek százaléka.

– Az adott pályán még rendelkezésünkre álló idő.

Két játékos esetén a képernyő függőlegesen ketté van osztva. Egy számláló mutatja, hogy a játékosok külön-külön mennyi lemminget mentettek meg. A bal oldali játékos a kék, a jobb oldali a zöld lemmingeket irányítja. A kezdő pályán mindkét játékosnak 40 lemmingje van, később ez a szám attól függően módosul, hogy az előző pályán hány lemminget sikerült megmenteni. A lemmingek ahogy belépnek a pályára, elindulnak a megfelelő irányba. A két játékos mód 40 pályát tartalmaz. Két játékos esetén küzdhetünk egymás ellen, vagy egymást segítve is.

Szabályok, tanácsok a játékhoz:

A fém elemeken nem lehet átásni, és nem lehet őket robbantani. A Hídépítő három dolog miatt hagyhatja abba munkáját: 1 – ha kifogy a téglából, 2 – ha a híd tömör tágyba ütközik, 3 – ha a lemming tömör tárgyba ütközik. A Bányász és az Asó addig ás, amíg fémbe nem ütközik, vagy át nem jutott a rétegen. A Kaparó addig ássa a járatot, amíg van előtte szilárd anyag. A lemmingek nem tudnak úszni, tehát folyadékba esve megfulladnak. Túl magasról leesve a lemmingek szétloccsannak. Vannak olyan falak, ahol nyilak mutatják, melyik irányból lehet átásni. Minden pálya előtt megkapjuk, hogy összesen hány lemming fog érkezni, s ennek hány százalékát kell megmentenünk a sikerhez. Az elrontott pályákat tetszőleges alkalommal próbálhatjuk újra. Végül egy kis segítség: mivel azt senki nem várhatja, hogy mind a 120 pálya kódját begépeljem, csak egy kódot adok meg, az utolsó pályáét, azt megoldva mindenki élvezheti a megnyerést: FINLLFIIJQ.

A LEMMINGS grafikája mind a háttereket, mind a sprite-okat tekintve a szokásos PSYGNOSIS minőség, tehát gyönyörű. A kis lemmingek animációja tökéletes. A játékban rendkívül sok humoros elem van, szinte órákat lehet röhögni egy-egy poénon. Játék közben egy halom rendkívüli, atmoszférikus zenét hallhatunk. Nekem legjobban a „BEAST" pálya tetszett, ahol egy erdőn kell átjutni – á'lá Beast, és az eredeti Beast zene szól.

A LEMMINGS tökéletes játék akár az egész család számára, hiszen mindenki megtalálhatja a neki tetsző nehézségi fokozatot. Mindenkinek ajánlom, bűn lenne kihagyni!

Martin

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	95	
ZENE	94	
JÁTSZHATÓSÁG	99	
Összesen:	98	

Laser squad

Mint a címből is kiderül, ebben a stratégiai játékban egy szakasznyi katonát irányítunk, s így próbáljuk teljesíteni a vállalt feladatokat.

A betöltés után választhatunk küldetést:

1. The assassins
2. Moonbase assault
3. Rescue from the mines
4. Saved game
5. The cyber hordes
6. Paradise valley

Játszhatunk egy másik játékos, vagy a gép ellen is (ez esetben fokozatot is kell választanunk). A port 1-ből tudunk irányítani.

Bevezetésként lássuk el páncélzattal, majd fegyverekkel a katonákat. Természetesen nem tudunk kétlábonjáró harckocsikat építeni, mert erre nincs elég fedezetünk (creds), meg értelme sincs, mert minél nagyobb védelmet nyújt a páncél, annál nehezebb, drágább, s a mozgásunk is lelassul.

A megmaradt pénzből fegyvereket vásárolhatunk. A kínálat gazdag, a törtől a „zsebágyúig" szinte minden megvásárolható.

Miután felfegyvereztünk mindenkit, telepítsük a harcosokat a kiindulási helyre (barna színű „D" betű jelöli a mi helyünket, a kék az ellenségét). Ha a gép ellen játszunk, akkor ő is gyorsan, és főleg titokban elhelyezi az általa irányított csapatot, ha a barátunk az ellenfél, akkor most hagyjuk egy kicsit egyedül, hogy ő is felszerelje, és elhelyezze a szakaszát.

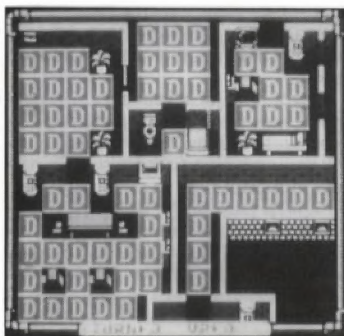
Ezután a hosszú bevezető után kezdődjön a játék!

A szembenállóknak egy meghatározott idő áll a rendelkezésükre, hogy teljesítsék a feladatot, vagy megakadályozzák azt. Ezt az időt a gép fordulókban méri. A térkép alján levő sárga maszkban mindig látható az aktuális forduló száma, valamint az eddig összegyűjtött győzelmi pontok (VP) száma.

Egy-egy fordulóban minden emberünket tudjuk mozgatni külön-külön, s ha van elég akciópont, akár több dolgot is végrehajtathatunk. Az irányítás első látásra talán bonyolultnak tűnik, de gyorsan hozzá lehet szokni. Vigyük a villogó négyzetet arra az emberre, akivel mozogni akarunk. A „tűz" után megjelenik egy menü:

– select (választás)

– info (adatok a katonáról)



FOTÓ: C–64

– nexunit (a soron következő katonára ugrik a négyzet)
– end turn (a forduló vége)
– cancel (a megkezdett parancs érvénytelenítése)

A select-tel tudjuk átvenni az emberünk irányítását, s a legfontosabb információkat is láthatjuk (az akciópontok száma, emberünk hangulata (morale), állóképessége (stamina), sebesülései (woun), terhelése (burd), a kezében tartott fegyver (object). Nyomjuk meg mégegyszer a tűzgombot, s a változatosság kedvéért egy menüt látunk:

– end move (az irányítás vége)
– fire (tüzelés)
– change (a kezünkben levő tárgy kicserélése)
– pick up (egy tárgy felvétele a talajról)
– drop (a kezünkben tartott eszköz leejtése)
– open (a láda, vagy az ajtó, ami előtt állunk, kinyitása)
– load (a nálunk levő tartalék tár betöltése)
– prime (a gránátok robbanásának időzítése)
– enemy (csak akkor jelenik meg, ha ellenség van a látómezőnkben, lehet egyszerre több is).

A legnagyobb parancs a tüzelés, ezért ezzel egy kicsit részletesebben is foglalkozok. A lövöldözés választásakor megjelenik egy célzókereszt, ezt a leendő áldozatra kell irányítani. A képernyő jobb oldalán látunk egy táblázatot, ami arról informál minket, hogy hány akciópontunk van még (APS), hány lőszer van még a tárban (AMM), valamint a különböző lövések

– auto (sorozat)
– snap (kapáslövés)
– aim (célzott lövés)

végrehajtásához hány pontra van szükség.

Legbiztosabb találatot a célzott lövés ad, de egy lövés ritkán teríti le az ellent. A maradék „erőnk" ismeretében döntenünk kell, hogy megkockáztatunk-e még egy célzást, esetleg visszavonulunk-e. Ha elég közel van a célpont, vagy nincs hova visszahúzódni, válasszuk a sorozatlövést. Kicsit pazarló ugyan, de ha ez az ára a katonánk épségének, megéri.

Vigyázzunk! A lövedék nem tesz különbséget, a társunkat is könnyedén lepuffanthatjuk, ha előttünk áll. Az egyik leghatékonyabb, és legönveszélyesebb fegyver a „zsebágyú" (MS auto cannon), lehetőleg jó messzire lőjünk vele, mert különben légnyomást kapunk, és ez árt az egészségnek.

A kézigránátok is nagyon hatásosak, a kezelésük is egyszerű. Ha van elég akciópontunk egy kézigránátos támadáshoz, akkor kezdjük is el. Miután kézbevettük a gránátot, időzítsük (prime), a „0" azt jelenti, hogy a forduló végén következik a robbanás, majd vágjuk az ellenséghez. Aztán ölbetett kézzel figyelhetjük a hatást.

Ennyi ismeret birtokában már nyugodtan elkezdhetjük a küldetést, amihez még néhány apró segítséget adok.



Használjuk gyakran a stratégiai térképet (scanner), átlátjuk az egész pályát, s könnyebben tudunk helyezkedni. Ne ácsorogjunk utak kereszteződésében, mert könnyen oldalba trafálhatnak. Leghatékonyabbnak nálam az bizonyult, mikor egy védett sarokba állítottam az emberemet, s megvártam, hogy az ellenség helybe jöjjön. Lehetőleg párosával menjenek az embereink, az egyik előre figyeljen, a másik hátra.

Végül, figyeljünk nehogy kifoggyon a tár!

Néhány szó a különböző feladatokról

1. The assassins (Az orgyilkosok). Egy épületbe kell bemerészkednünk, s egyetlen embert (Sterner Regnix) kell megölnünk a győzelemhez.

2. Moonbase assault (A holdbázis megostromlása). Megkapjuk a száz győzelmi pontot, ha megsemmisítjük az összes adatbankot (databank), és az összes analizátort (analyser), vagy ha megöljük az összes védőt.

3. Rescue from the mines (Kiszabadítás a bányából). Három raboskodó társunkat kell kiszabadítani egy bányából. Akkor teljes a küldetés, ha a kiszabadított rabokat betuszkoljuk a liftbe, vagy ha megöljük az őrzőket. Az ajtókat csak AP 75 grenade típusú gránáttal lehet „kinyitni".

4. Saved game (Kimentett állás betöltése).

5. The cyber hordes (A robot horda). A változatosság kedvéért mi vagyunk a védők, s egy erős robotcsapat keseríti az életünket. A legveszélyesebb közülük a harcirobot (battle droid), nagyon nehéz megsemmisíteni. (Ha sikerül is, jön egy másik.) Leghatékonyabb fegyver ellene az AP 75 grenade.

6. Paradise valley (Paradicsomvölgy). A legnehezebb küldetés. Ez a pálya a berobbanthatatlan ajtó, és a földből kifogyhatatlanul előbújó békák pályájaként marad meg az emlékezetemben. A pálya megoldása Corporal Hansen zsákjában van, egy „titkos szerkezet". Ez annyira titkos, hogy nem jöttem rá mire jó.

Lehet, hogy az a pálya, amin mindig a gép nyer. (A többin csak általában.). Összefoglalva, grafikája, hangeffektusai, a történetek is jók. Jó pár órát el lehet tölteni a gép előtt, mire minden pályán sikeresen végigküzdjük magunkat.

Földesi Balázs

FOTÓ: C–64

	AMIGA	C–64
GRAFIKA		53
ZENE		48
JÁTSZHATÓSÁG		91
Összesen:		83

Harmadik számunkban (1990) a fociprogramok összefoglalójában már írtunk a Gazza Soccer-ről. Most elkészült a játék folytatása, amelyben nemcsak a lehetőségek bővültek, hanem megváltozott a játék képe, nézőpontja is. Kár, hogy ezzel a változtatással csak a többi, egymásra annyira hasonlító focik felé közeledtek a régi jó ötlet javítása helyett.



Az előző jobban tetszett

GAZZA II

FOTÓ. AMIGA

A játékot egyszerre legfeljebb 2 játékos játszhatja, angol, német vagy olasz nyelven.

Minden mérkőzés előtt a menüben kell megadnunk a nehézségi szintet (6 fokozat a juniortól a nemzetköziig), és a meccs hosszát, amely függ a szinttől is. Játszhatunk jeges, sáros, műfüves és göröngyös pályán, a szelet pedig a lágy szellőtől a szélviharig fokozhatjuk.

A csapatok nevénél a joyt balra tolva nagyhírű együttesek között válogathatunk, jobbra tolva pedig beállíthatjuk, ki fogja ezt a tizenegyet irányítani (gép vagy ember).



Végül állítsuk be a csapatok felállását (Tactics) és a mezek színét (Shirt colour).

Most pedig kezdődjön a mérkőzés. Ha már összeállított csapatunk van, válasszuk a Restart pontot és máris kifuthatunk az öltözőből. Ha viszont még ki akarjuk választani a pályára lépő játékosokat, kezdjük a Pick Squar-nél. Itt a tíz mezőnyjátékost és a négy cserét kell sorban kijelölnünk. A játékosok neve mellett azok ügyességét és pozícióját olvashatjuk. Minden embert a mellé írt nagybetűvel választhatunk ki és a DEL gombbal törölhetünk a listából. A választott nevek között a SPACE billentyűvel mozoghatunk. Ha befejeztük a válogatást, nyomjuk meg a tűzgombot.

A kezdés előtt a pénzfeldobást nyerő csapat dönthet, hogy kezd, vagy inkább térfelet választ, majd a bíró sípjelére elkezdődik a mérkőzés.

A játékosokat nagyon egyszerű irányítani. A lövés ereje attól függ, mennyi ideig nyomtuk előtte a tűzgombot. (Ezt alul, a csapat neve melletti fehér csíkon láthatjuk. Ha túl sokáig nyomtuk a gombot, erőnk újra nulláról indul).

A program jól alkalmazza a szabályokat, van bedobás, rúghatunk szögletet, szabadrúgást, sőt, ha elég ügyesek vagyunk még tizenegyest is kiharcolhatunk.

Ha áll a játék, az '=' billentyű lenyomása után cserélhetünk. Először válasszuk ki, melyik játékos fog bemenni és húzzuk a joyt balra. Majd a joyt jobbra húzva cseréljük le a kiválasztott játékost. A cserepadon megnézhetjük a mérkőzés statisztikáját és a másik csapat játékosait is (nyomjuk meg a tűzgombot). Ez alapján tudjuk legjobban eldönteni, melyik játékost hozzuk le a pályáról. A mérkőzéshez az '=' billentyűvel térhetünk vissza. Egy akció közben a '='-vel rövid időre megszakíthatjuk a játékot.

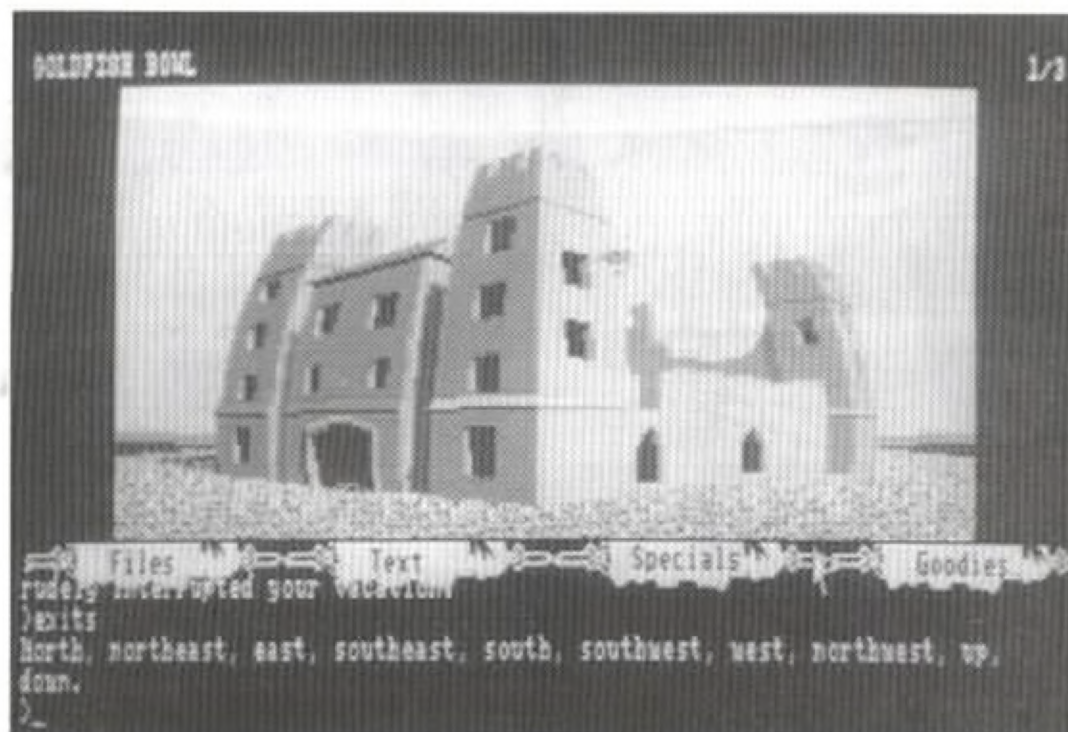
A mérkőzéseket felülről látjuk, és sajnos a pályának csak nagyon kis része kerül egyszerre a képernyőre. Alul látjuk a teljes pálya alaprajzát, melyen kis pöttyök jelölik a játékosokat. Ez azonban nem nagyon használható, hiszen a rajz túl kicsi. Érdekes, hogy a játékban vannak olyan helyzetek, amikor a gép játékosa a labda körül szaladgál és nem találja el mindaddig, amíg azt odébb nem rúgjuk.

A Gazza Soccer II a jó focik közé tartozik, sok jó lehetőséggel egészült ki, de nem sikerült igazán új ötletekkel előállni. A gép játéka hamar kiismerhető, ezért igazi szórakozást csak két játékos egymás elleni küzdelme nyújthat. A régi forma pedig szerintem sokkal egyénibb és jobb volt, mint a mostani.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	82	63
ZENE	73	58
JÁTSZHATÓSÁG	83	72
Összesen:	78	69

FOTÓ: AMIGA



A Hydropolis megmentése

FISH!

Rengeteg olvasói levelet kapott szerkesztőségünk, amelyben azt kéritek, hogy a nagyszerű kalandjátékairól híres Magnetic Scrolls cég egyik remekbeszabott játékáról, a Fish!-ről, közöljünk egy teljes leírást. Mindezzel elég nehéz próbatétel elé állítottatok bennünket, de azért sikerrel jártunk. A játékot C64-es gépen elemeztük, feltételezhetően az Amiga verzió is hasonlóan játszható végig.

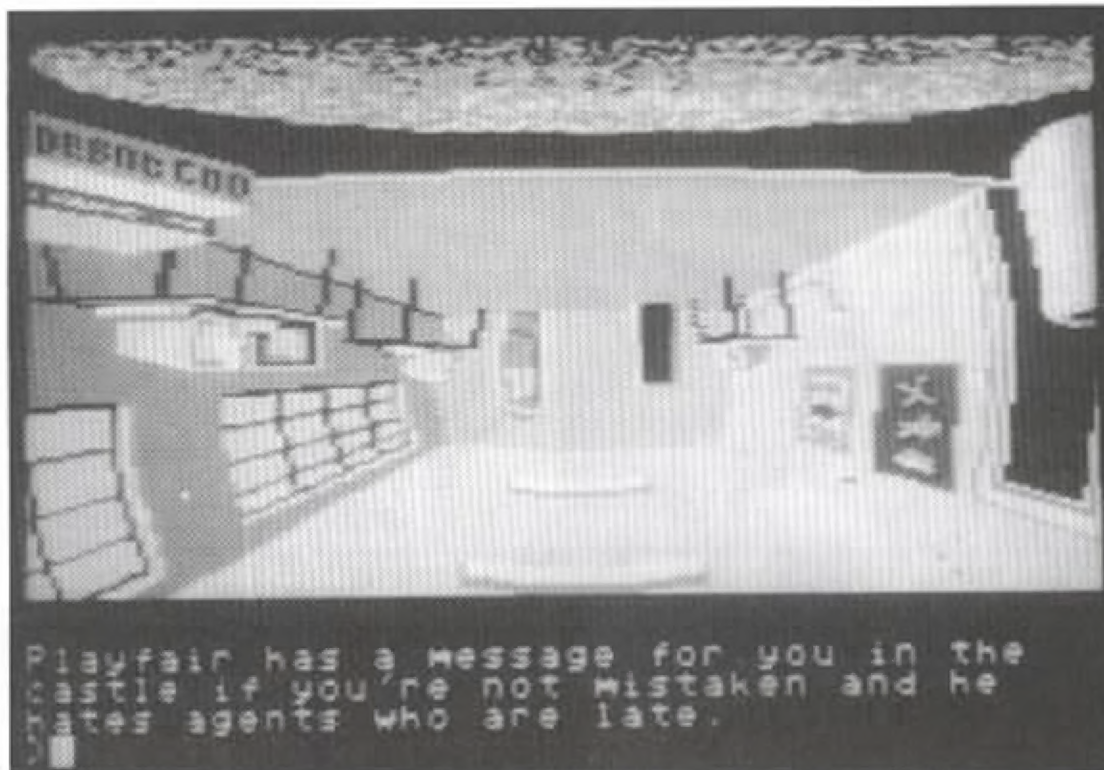
A leírás során csak a megoldáshoz feltétlenül szükséges utasításokat írom le, persze más szálon is haladhatunk, ez esetben azonban nem garantálható a teljes megoldás. Ha tehát elkalandoztok, ajánlatos 10–15 lépésenként a játékállást kimenteni.

A játék végcéljaként egy víz alatti várost, Hydropolist, kell megmenteni a gonosz „Seven Deadly Fins" banda elől. 501 pontot kell elérnünk, hogy a játékot teljesítsük. A kezdet kezdetén egy aranyhalas üvegben találjuk magunkat, ahol éppen a jól megérdemelt szabadságunkat töltjük (fejjel lefelé, hal alakban). Szieszttázásunkat egy otromba kastély becsapódása zavarja meg. Legelső lépésként forduljunk hasra (TURN OVER), majd ússzunk a kastélyhoz. 3 időalagutat (WARP) találunk benne. Ússzunk be a JAGGED WARP-ba. Egy teherautó mellett érünk „földet", vegyük fel az ott található farmert, menjünk be a jármű kabinjába, keresgéljünk egy kicsit a benti szemétkupacban (SEARCH IN RUBBISH). A talált zseblámpát vegyük magunkhoz, majd kapcsoljuk fel (TURN ON TORCH) Menjünk háromszor keletre, majd a templomkert előtt (OUTSIDE THE ABBEY) kapcsoljuk ki a lámpát. Menjünk tovább keletre, majd ismét kapcsoljuk fel a lámpát. Menjünk délre (RUINED NAVE), ahol egy törött padot (PEW) találunk, amit felveszünk. Kapcsoljuk ki ismét a lámpást, majd menjünk kétszer északra (RUINED TRANSEPT), ahol tegyük le a padot. Ismét lámpa fel, majd DOWN és SOUTH (CATACOMBS). A kérdésre (Do you wanna go down?) válaszoljunk igennel, majd lent kutassunk a törmelékben (DEBRIS). Az alatta talált fedelet mozdítsuk el (MOVE LID), majd menjünk le az oltárszobába. Vegyük fel a kötelet (CORD), majd menjünk vissza a törött padig. Álljunk fel a padra, másszunk fel az oszlopon (CLIMB ARCH) és a kötelet kössük a vízköpőre (TIE CORD ON GARGOYLE). Menjünk le a földre, rántsuk meg a kötelet (PULL ON CORD), mire a vízköpő-figura leesik. Vegyük fel, és vele együtt menjünk le a katakombákig, ahol a fedelet helyezzük az ajtónyílásba (INSERT LID INTO DOORWAY), hiszen nem jó dolog részeg hippikkel hadakozni. Menjünk le az oltárszobába, kössük le a kötelet a vízköpőről (UNTIE), majd tegyük a figurát az oltáron lévő lyukba. Ezután tegyük pontosan a következőket: EXAMINE COLUMN, EXAMINE CHALICE, GET CHALICE, GET GROMMET. Ha mindent jól csináltunk, akkor éppenhogy megszabadulunk az ordító hippik elől, és egy időutazás után visszakerülünk az aranyhalas üvegbe.

Menjünk be a SMALL WARP-ba. A szobában a menedzser kérésére (hogy csináljunk kávét), kérjük meg az ott sürgölődő Rodot, hogy csináljon ő kávét (ASK ROD TO MAKE COFFEE). Erre a menedzser elégedetten elhagyja a szobát, amit most már nyugodtan átvizsgálhatunk. A szemetesben kutatva egy kazettát találunk. Menjünk ki a folyosóra (W, W), nyissuk ki a fa ajtót, kapcsoljuk fel a lámpát, menjünk be a raktárba (STORE ROOM) és vegyük fel a kazettákat (2 darabot). Menjünk ezután a SECONDARY CONTROL ROOM-ba, ahol rögtön zárjuk be magunk után az ajtót és nyomjuk meg azt a „fontos" gombot . A szekrényben egy magnetofonhoz való fejtisztítót találunk, amit játsszunk le a magnóban (PLAY HEAD CLEANER IN PLAYER). Állítsuk a hangerőt 5-ösre (SET FADER TO 5), és játsszuk le mindhárom kazettát. Az egyiken egy titkos kódot is hallhatunk (azaz a menedzser ujjainak kopogását). Jegyezzük le a háromjegyű számot, még később fontos lesz. Menjünk vissza abba a szobába, ahová megérkeztünk (PLUSH LOUNGE), nyissuk ki az üvegajtót és menjünk be az irodába. A széf zárját állítsuk a lejegyzett értékre (SET LOCK TO XXX), mire a zár kinyílik, és kinyitva az ajtót kivehetjük az iroda féltve őrzött orsóját (SPINDLE). Rövid időutazás után visszakerülünk a már jól ismert „köcsögbe".

Ússzunk be a SMOOTH WARP-ba. Egy tisztáson találjuk magunkat, ahonnan menjünk a következő irányba (anélkül, hogy a Mickey Blowtorch nevű ex-kollégánkhoz egy szót is szólnánk): E, E, S, S, E. A kovácsműhelyben nyissuk ki a kalitkát (BIRD CAGE), és a szekrényt. A szekrényben található kalapácsot (HAMMER), azbeszt kesztyűt (GLOVES), hosszú nyelű fogót (TONGS) és öntőedényt (CRUCIBLE) vegyük magunkhoz. Ezután menjünk vissza a tisztásra, ahol várjunk addig, míg Mickey egy furcsa robbanás eredete után néz. Keressük meg a farönknél (STUMP) az arany lemezt (GOLD DISC), majd ismét irány a kovácsműhely. Ott vegyük magunkhoz az öntőformát (MOULD), vegyük fel a kesztyűt, tegyük a lemezt az öntőedénybe, tartsuk az edényt a hosszú fogóval a tűzbe, majd öntsük a megolvadt aranyat az öntőformába. Ezután haladjuk a következő irány szerint: W, W, NW, NE, E (COOL GLADE), ahol várjunk addig, amíg az öntőforma lehűl. Törjük össze a formát a kala-

páccsal, és vegyük fel a kiguruló aranygyűrűt.
Ismét visszakerülve a kastélyba, menjünk be a következő WARP-ba. Az időutazás után egy szobába kerülünk, mint Mr. Roach, egy félig ember, félig hal teremtmény. Az elég egyszerűen berendezett apartmanban a polcon egy kis tárcaszerűséget találunk, benne a FISA CARD-dal és egy TATTY CARD-dal. Vegyük fel mindkettőt, majd vizsgálódjunk a FISHTON-on. Itt egy utazási bérletet (TRAVEL PASS) találunk. Hallgassuk meg figyelmesen az üzenetet a fali telefonból. Hogy elhagyhassuk a szobát tenyereljünk rá az ajtó melletti kéznyomatra (PUT HAND ON HAND PRINT), majd kapcsoljuk le magunk után a villanyt (FONTOS!) és menjünk ki a szobából. Menjünk a PADDLINGTON metróállomásra (DOWN, SOUTH, EAST, DOWN), ott várjunk egy szerelvényt, majd utazzunk vele az OPAH UNIVERSITY-ig. Az állomásról menjünk be a vendéglőbe, ahol vegyünk egy SACHET-et (elvihető ennivaló planktonból) a FISA CARD-dunk segítségével. Keletre indulva bejutunk az egyetemre, ahol délre haladva (PRINCIPAL'S OFFICE) eljutunk főnökünkhöz a megbeszélésre. Miután megtudtuk, hogy mi történt a Tervvel kapcsolatban, menjünk be a könyvtárba, ahol lapozzunk a pulpituson található nagy könyvben (TURN PAGES). Amint megtaláljuk az aranygyűrű rajzát, tépjük ki a lapot (TEAR SIDE XXX), mire kidobnak a könyvtárból, de a kitépett lapot nem veszik el tőlünk. Menjünk keletre a laboratóriumunk elé, helyezzük be a személyi kártyánkat a nyílásba (PUT TATTY CARD IN SLOT), és lépjünk be. Üljünk le a terminál elé és jelentkezzünk be a rendszerbe (LOGIN). A „Surname": kérdésre feleljünk Roach-csal, a „Password" pedig „ME". Elhülyéskedhetünk egy kicsit a computerrel, ha kedvünk tartja, azonban egy adatbázisról nem kaphatunk konkrét felvilágosítást (a SHUT DOWN nevűről). Ha meguntuk a számítógépezést, lépjünk ki a rendszerből (LOGOFF) és menjünk be a délkelet felé levő ajtón (STORE ROOM). A PROTOCOPIER-rel másoljuk le a kitépett oldalt (INSERT PAGE IN SLOT), mire e csodamasina segítségével hozzájuthatunk a FOCUS WHEEL nevű szerkentyűhöz. Kapcsoljuk ki használat után a berendezést (TURN SWITCH OFF)! Ezután ismét térjünk vissza a metróhoz és utazzunk EELPOUT-ig. Felbukkanva a metrófeljáróból a SHARK STREET-en menjünk be a SECOND HAND SHOP-ba, ahol vásároljunk egy újabb FISHTON-t a lakásunkba. A HARDWARE SHOP-ban vegyük meg a csavarhúzót és a fekete táskát (SCREWDRIVER, BLACK PLASTIC BAG). A MUSIC SHOP-ban vásároljunk egy pár füldugót, majd menjünk a kocsmába egy italra. A PUB-ban találkozunk egy illuminált állapotban



FOTÓ: C–64

levő „halemberrel"; invitáljuk meg egy „szippantásra" (BUY SNIFTER, GIVE SNIFTER TO DRUNK), mire az egy régi ID kártyával jutalmaz bennünket szívességünkért. Rendeljünk még 1–2 rundot, mire a pincér, gondolva, hogy jó kuncsaftra talált, felajánl megvételre egy CYLINDER-t. Vegyük meg tőle. Erre feléled részeg barátunk és kikapja a kezünkből a tárgyat és elrohan vele (mint kiderül, ő is egyike a Seven Deadly Fins-nek). Követnünk kell őt, egy újabb időalagúton át, ami időközben a szállásunkon keletkezett (tudhatjuk meg Mr. Panchaxtól). Mielőtt azonban hazamennénk, térjünk be a CLOTHING SHOP-ba és vegyünk egy nyakkendőt és egy napszemüveget. Ezután utazzunk haza, de mielőtt bemennénk az utolsó próbatétel bejáratán a DARK WARP-ba, mentsük ki a játékállást, mert a következő lépcső nagyon bonyolult lesz.

A DARK WARP-on belépve egy olyan dimenzió-labirintusban találjuk magunkat, amiből igen nehéz kitalálni (vagy a Deadly Fin-ek csapdájába esünk, vagy egy olyan terembe érünk, amiből nincs kijárat, vagy egyszerűen megunjuk a sok, értelmetlennek tűnő mászkálást). Talán jótanácsként a következőket jegyezném meg: addig ne menjünk felfelé, amíg más irányba is lehet menni. Járjuk végig a sarkokat szisztematikusan (NW, NE, SW, SE), mígnem egy olyan szobába érünk, amiből csak egy kijárat van, és az is fölfelé vezet. Ebben a szobában megtaláljuk a CYLINDER-t is. Ha esetleg túl sok tárgyat cipelünk, és nem tudjuk felvenni a CYLINDER-t, akkor dobjuk el az óránkat, és kössük fel a nyakkendőnket. Ezután menjünk fölfelé; visszaérünk a lakosztályunkba. Innen utazzunk a UNIVERSITY-ig, a laborban rakjuk le a következőket: NEW CARD, DARK GLASSES, EAR-PLUGS, RADIO CASE, BAG, CYLINDER. Utazzunk BATTERSEA-ig, ahol menjünk be az erőműbe, majd kapcsoljuk át a lengőajtónál levő kapcsolót. Ha az otthoni villanykapcsolót és a protocopiert kikapcsoltuk, akkor az ajtó kinyílik. Menjünk be a kanyarulatig, ahol csavarozzuk ki a csavart (GETOUT SCREW WITH SCREWDRIVER). Menjünk ez' után a MUSEUM megállóig, ahol menjünk be az ALARM ROOM-ba. Nyissuk ki a planktonokat tartalmazó ételesdobozkát (SACHET) és mivel a planktonok láthatóvá teszik a kis őr-fénysugarakat, nyugodtan beúszhatunk a CRYSTAL ROOM-ba. Vegyük fel a kristályt, és utazzunk vissza PICKEREL-ig. Menjünk be a kocsmába, ahol Simon Tench-csel (a levédett SHUTDOWN program szerzőjével beszéljünk meg találkát a discoban (ASK SIMON TENCH ABOUT DISCO). Utazzunk vissza az UNIVERSITY-be, ahol a laborban tegyünk le minden felesleges tárgyat, csak a következőket vigyük magunkkal; FISA CARD, TATTY CARD, TRAVEL PASS, EAR-PLUGS, CRYSTAL, BAG, CYLINDER, DARK GLASSES, NEW CARD, RADIO CASE. A foyer-n található fémajtót nyissuk ki az új kártyával. A CRYSTAL TUNE-val hangoljuk be a kristályt. A toronyban dobjuk be a cylindert a táskába, nyissuk ki, majd segítségével, mint egy léghajóval, repüljünk fel a tetőre. Itt azonnal engedjük el a táskát, kapaszkodjunk meg a PROTON BRIDGE-en, másszunk a korlátra, majd ugorjunk ismét le (minden egyéb próbálkozás halálos!). Itt az ideje, hogy a kollégánkkal találkozzunk a discoban. Előtte azonban tegyük fel a napszemüveget, és dugjuk be a fülünket a füldugókkal. Adjuk oda Simon Tench-nek a nyakkendőt, majd menjünk be vele a disco-

ba, mire kollégánk teljességgel megváltozik (visszatér a régi énje). Ezek után menjünk vissza a laborba és építsük meg a STREAM REGULATOR-t a computerből lehívható módszer szerint: FIX FILTER AT WHEEL, FIX CRYSTAL AT BRIDGE, FIX BRIDGE TO FILTER, TIE FILTER WITH CASE. Ezzel kész van a REGULATOR. Ezután kell megoldanunk a ShutDown játékot, ami nélkül hiába akarjuk a PROJECT ROOM-beli csavart eltávolítani; halálra vagyunk ítélve. Tehát lássuk a játékot. Lényege, hogy egy véletlenszerű betűkombinációból, az egyes betűket maximum 25-ször változtatva, a WATER szót kell kirakni. Hogy a dolog nehezítve legyen, egyszerre több betű is változik, mikor az egyiket megváltoztatjuk. A megoldáshoz szükséges trükk a következő: először a 2. és 3. hasábot állítsuk „A" és „T"-re, majd a 4.-t és a 5.-t „E" és „R"-re. Ezután már csak az elsőt kell „W"-re állítani. Miután megoldottuk a programot, nyugodtan eltávolíthatjuk a csavart a szomszéd szobában, kivehetjük a nem odaillő alkatrészt és behelyezhetjük a REGULATOR-t. És ezzel véget is ért küldetésünk, WELL DONE, AGENT 10!

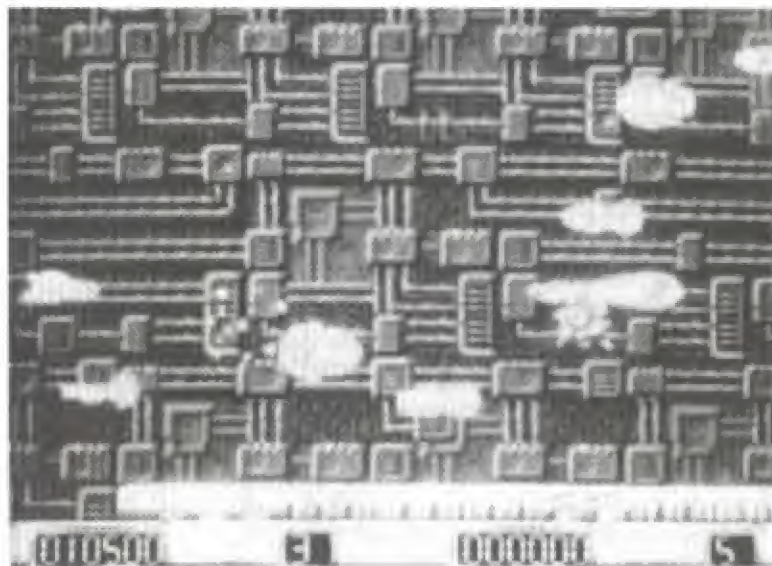
Remélem e rövid(?) leírás sokakat hozzásegít ezen humorban és rejtélyekben gazdag szokatlan környezetben játszódó kalandjáték megoldásához.

Jövőbeli terveink között szerepel egyéb Magnetic Scrolls játékok leírása is. Kérjük írjátok meg, mely játékok leírását látnátok legszívesebben a lap hasábjain.

Zolee

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	73	71
ZENE	68	73
JÁTSZHATÓSÁG	87	83
Összesen:	75	73

FOTÓ: AMIGA



X-OUT folytatása

Z-OUT

A lövöldözős játékok sosem fognak kimenni a divatból, csak stílusuk, kinézetük lesz egyre profibb, ahogy a játékgépek egyre többet tudnak. Amigára sok szép ilyen játékot írtak, de jót csak keveset. A Z-OUT elődjénél, az X-OUT-nál jóval kiforrottabb, játszhatóbb, látszik, hogy nemcsak a grafikusok és zenészek munkája van benne, hanem programozóké és játéktesztelőké is.

A Z-OUT teljesíti azt az alapvető elvárást, hogy némi gyakorlással meg lehet „tanulni" minden pályát úgy, hogy hiba nélkül végig tudjon az ember menni rajta. Hasonlóan a Menace, R-type és egyéb játékokban kialakított standardhoz, itt is hat pálya van. Azt, hogy a játék végigjátszásához több hetes gyakorlás kelljen így is, a négyzetes arányban nehezedő pályák biztosítják. A Katakishoz hasonlóan, itt is gyűjthetünk felszereléseket, és jobb fegyvereket. Egy játékos üzemmódban szerezhetünk elülső pajzsot, amit a SPACE-szel lehet elküldeni, visszahívni, ezt a hátsónkra is ragaszthatjuk. Van beépített autofire, ezt az A billentyűvel aktiválhatjuk. Ha a tűzgombot lenyomva tartjuk egy ideig (közben bekapcsolva lehet a beépített autofire) hatalmas blastot durranthatunk ellenfeleink közé. Két játékos üzemmódban nemcsak elülső pajzsot nem szerezhetünk, hanem blastot sem lőhetünk. Így akarták a programozók kivédeni azt, hogy a Z-OUT könnyebb legyen két játékos üzemmódban, pedig az emberek pont ezért szokták az ilyen játékokat párosban játszani. Kettesben újra meg kell „tanulni" a pályákat. Szerezhetünk még alsó és felső pajzsokat (ezt egy és két játékosnál is), amelyeket egy picit mozgathatunk a billentyűzet nyilaival, ha éppen arra van szükség, hogy a ferdén jövő lövedékeket kell kivédenünk vagy a falon át akarunk valakit kiirtani.

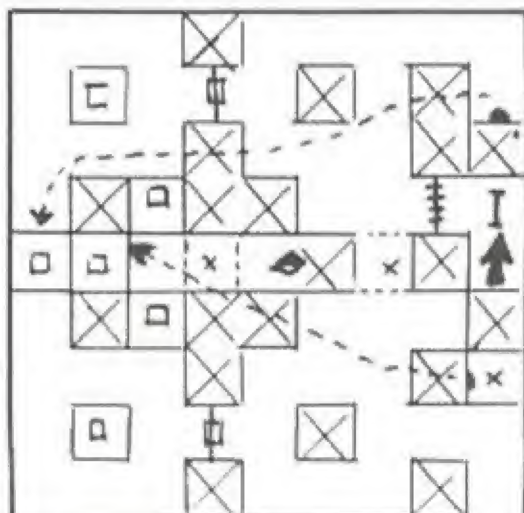
A pályák grafikája nagyon szép, az ellenfelek nagyok, ellentétben az X-OUT-tal. Minden pályán természetesen más zene van, így mindnek megvan a maga hangulata. Nem hiányoznak a pálya-vége főellenségek, amelyeket különböző ravasz taktikákkal lehet csak kiirtani. A 2. pálya végének őrzőjét csak saját „tükörtojásainak" visszalövésével lehet megsebezni, míg a 3. pálya fő-űrhajóját a végén csak a saját lövedékei által alkotott körbe beállva lehet elpusztítani. Lövöldözős játékokban eddig még nem tapasztalt hiper-intelligens nyomkövető rakétákkal is szembekerülünk. Tapasztalatom szerint az eddigi játékokban ugyanis a nyomkövető rakéták maximum egy teljes kört fordultak, míg itt akár 720 fokos kört is képesek megtenni, szinte lehetetlenné téve az elkerülésüket. Minden pályán az ellenfelek új trükköket vetnek be, amelyek ellen külön-külön fortéllyal lehet csak küzdeni.

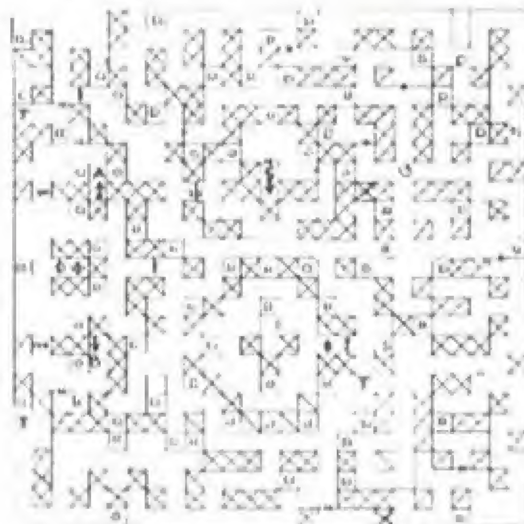
A játékosnak 2 CREDIT-je van, tehát ha kipusztul, még kétszer folytathatja onnét, ahol meghalt. Ezen kívül a program jócskán ad jutalomételeteket. A két játékos üzemmód egyetlen előnye, hogy ahol az űrhajónk felrobbant, pont onnét mehetünk tovább, míg egy játékosnál visszakerülünk a pálya elejére vagy felére.

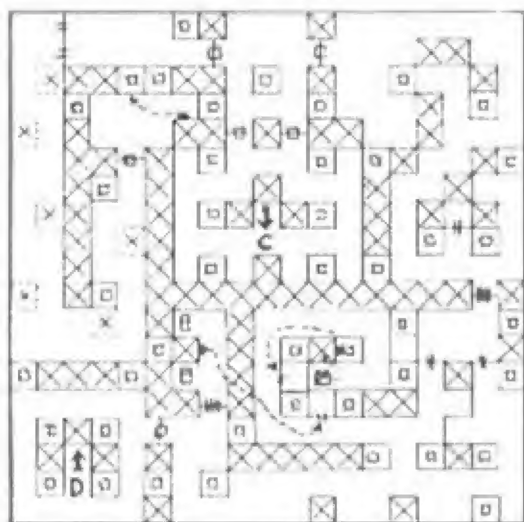
Ha valaki sokat játszik egy lövöldözős játékkal, előbb-utóbb beletanul, így van ez a Z-OUT-tal is. A játék által ismert változatának nagy előnye, hogy nincs ellátva a „játék halálával", a trainer-rel. Így az ember nem esik sem előbb, sem utóbb kísértésbe, és nem válik unalmassá a játék egy óra után.

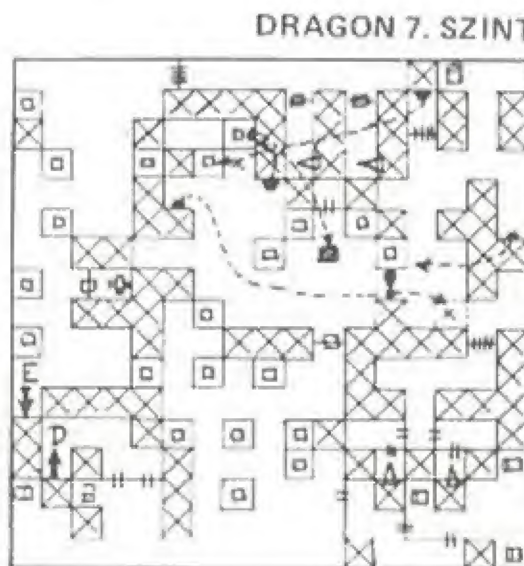
Tihor Miklós

	AMIGA
GRAFIKA	96
ZENE	93
JÁTSZHATÓSÁG	89
Összesen:	92


MOON 10. SZINT


DRAGON 5. SZINT

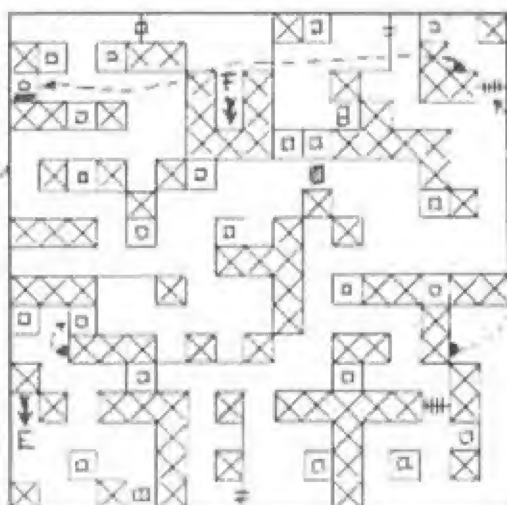

DRAGON 6. SZINT

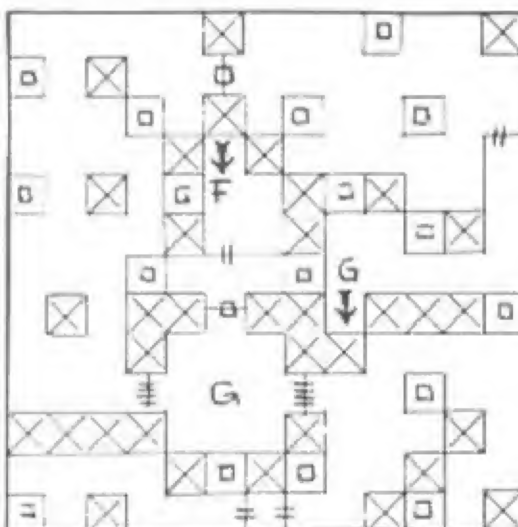
DRAGON 7. SZINT


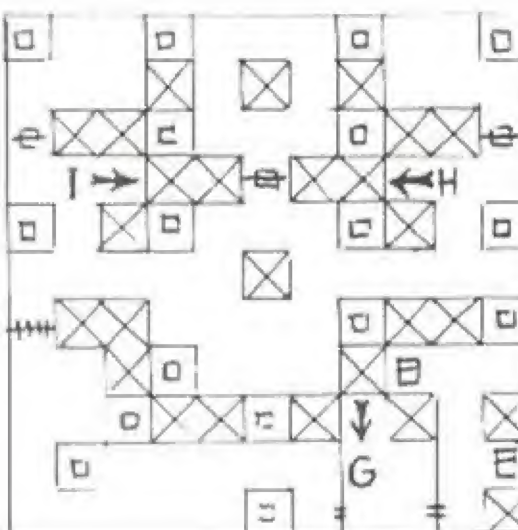
Dungeon Master C–64-re?

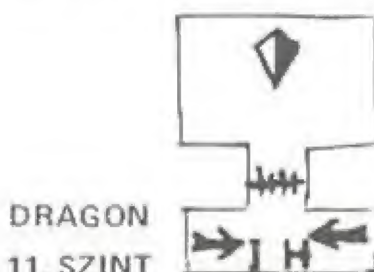
BLOODWYCH

(II. rész)


DRAGON 8. SZINT


DRAGON 9. SZINT

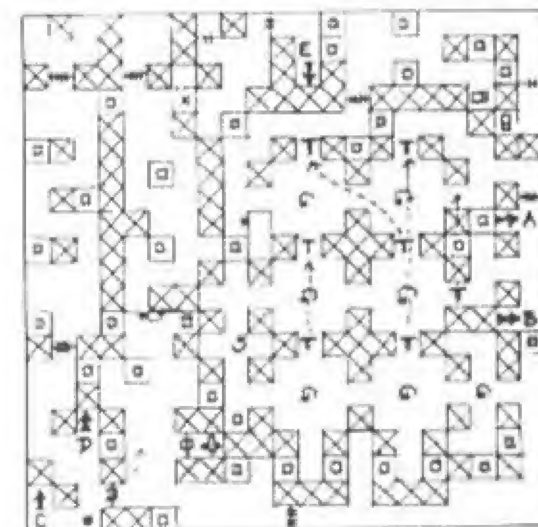

DRAGON 10. SZINT

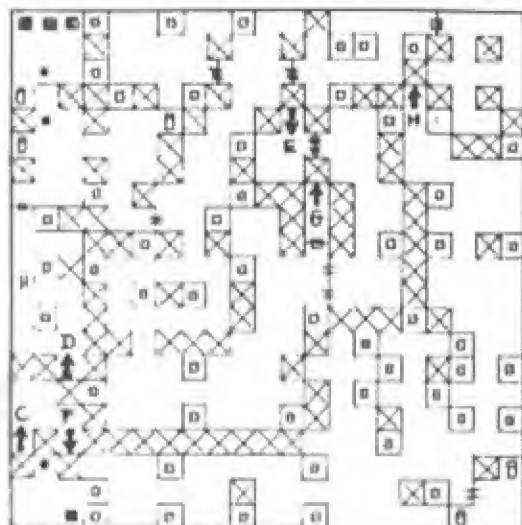

DRAGON 11. SZINT

CHAOS torony

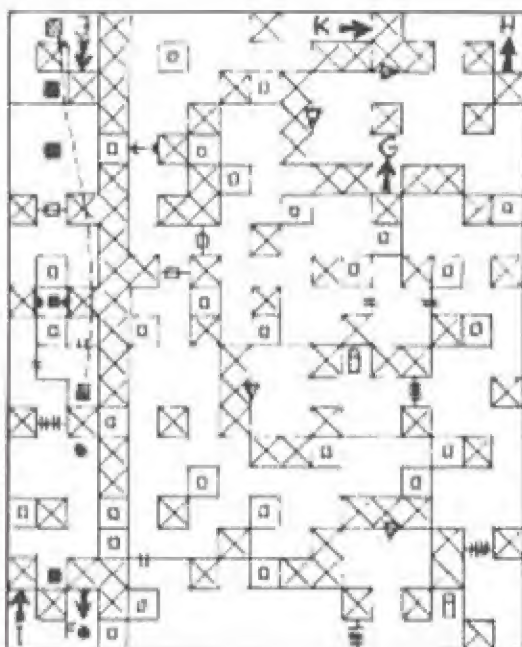
Ez már igazi káosz. A térkép alapján kerüljük ki a forgatókat és teleportokat, ha nem akarunk megőrülni. Először a C lépcsőn kell felmenni, majd a 8. szintről visszapotyogni. Amikor újra felmászunk, és a 7. szint bal felső sarkában lyukadunk ki, fel kell menni a lépcsőn, ha az előző szinten nem sikerült megspórolni egy piros kulcsot. A 8. szintről úgy kell leesni, hogy a 7-en ne essünk tovább. Ehhez varázsoljunk egy LEVITATE-et, és készítsünk be még egyet. Lebegjünk a lyuk fölé, és kétszer egymás után nyomjuk meg a gombot a levitáló ikon fölött. Ez azt fogja jelenteni, hogy megszüntetjük a varázslatot, és egy pillanat múlva újra elmondjuk. Így nem fogunk tovább esni. Másik kissé problematikus dolog, amikor a 6. szint észak-nyugati sarkából akarunk kijutni. Ez a 9. szint északnyugati sarkának részeibe való teleportálgatással történik. Nem írom le, hogy milyen sorrendben mit hogyan kell nyomni, kapcsolni, némi időbefektetéssel rá lehet jönni. Most már visszamehetünk az alsó szintre, és az E lépcsőn keresztül beléphetünk a torony „komolyabb" részébe. A 10. szinten az ANTI-MAGIC és a forgatók miatt a tájékozódáshoz tárgyakat (pl. nyilakat) kell a földre pakolni. A déli részen a kapcsolóknak négy állapota van, mivel egy kis szobát forgatnak körbe, ezért lehet, hogy háromszor kell a kapcsolóra lépni, hogy a szoba a megfelelő állásba forduljon. A 9. szinten kemény csatát kell vívnunk, szintén ANTI-MAGIC-ben, de alkalmazhatjuk a harc-a-lépcsőről trükköt, így fütyülhetünk az AM-re. A legfelső szinten, a kristály megszerzéséért néhány kemény fickóval kell szembenéznünk, a harc-az-ajtón-át és körbe-körbe trükköt alkalmazva is nehéz velük boldogulni.

Most már megvan mind a négy kristály. Vissza kell menni a 4. szintre, ahol középen eltűnt egy faldarab, megnyílt az út a középső toronyba, ahol a végső összecsapás következik.

CHAOS 5. SZINT


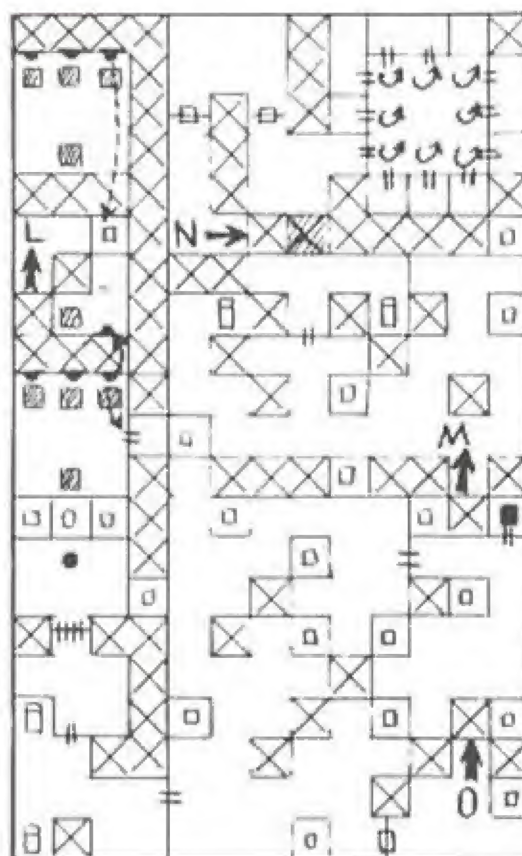


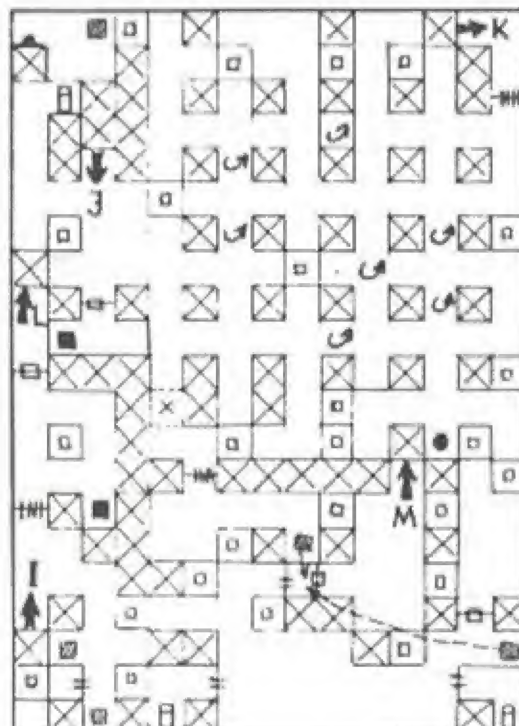
CHAOS 6. SZINT



CHAOS 7. SZINT

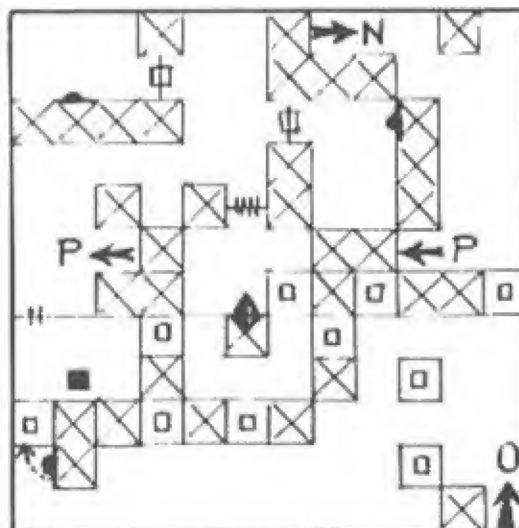
CHAOS 8. SZINT





CHAOS 9. SZINT

CHAOS 10. SZINT



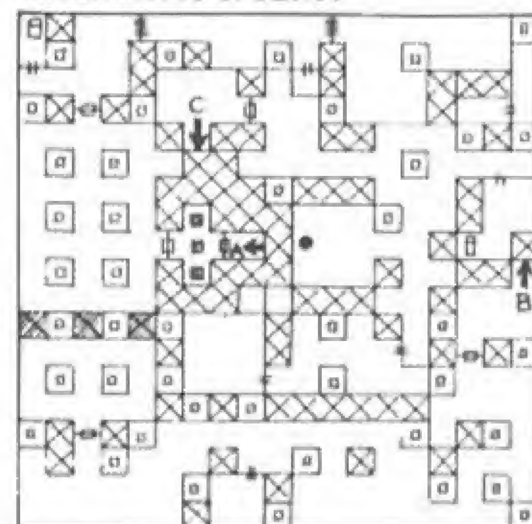
CHROMATIC torony

Üdítő változatosság a „harc szintről szintre" a Káosz őrülete után. A 6. szinten némi fejtörőt okozhat a szoba közepén a kapcsolórendszer. Egyszerűen essünk le a lyukon az 5. szintre, szedjük fel a piros kulcsot, és jöjjünk ide vissza. A kapcsolóktól nyugatra eső szobában újabb kapcsoló van, amely a lyuk helyén kapcsolót gyárt, amely a keleti szobát nyitja. Innét már gyerekjáték az egész. A 7. szint beteges kapcsolgatáson kívül semmi újat nem tartalmaz. A 8. szinten kell Zendikkel megküzdenünk, aki egy csupa illúziófalból álló szobában kolbászol. A TRUEVIEW-val átlátunk a falakon, de a bennünk mászkáló Zendik továbbra is láthatatlan marad (mezei programhiba). Ezért elég nehéz kiirtani, mert ezenkívül rengeteg hit pontja van. Sajnos ez a koncepció az egész játékot végigkíséri: az ellenfélnek több ezer HP-je van, nekünk csúcsformánkban kb. 150–200. Minden valamirevaló szörny egyetlen varázslattal ki tud végezni minket, nekünk pedig órákig kell csapni a fejüket. Emiatt a Bloodwych 99%-ban ügyességi játék, 1%-ban RPG. Nem sok stratégia kell hozzá, csak hajigálja az ember a legerősebb támadó varázslatait, és püföli a szörny fejét.

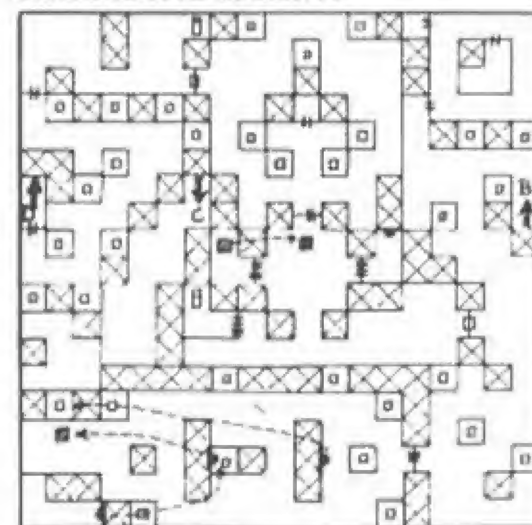
Zendiknél van a Kardok Ásza, szobájában pedig a Káosz Kesztyű. A kettő kombinációja kb. 200 HP-s sebzési potenciált eredményez, ami ad valami értelmet a harcos karakternek is, a varázslók hosszú pályafutása után. Az utolsó szintre a Zendik szobájától keletre levő teleporterrel juthatunk be. Hogy ezen a szinten mi, mit kapcsol, mi hová teleportál, nem jelöltem be, hogy a dolog izgalmasabb legyen. A négy kristályt be kell pakolni a helyükre (nem mindegy a sorrend.) A végső küzdelem a démonnal igen hosszadalmas, de a kitartó játékos elnyeri jutalmát, az egy, azaz 1 darab CONGRATULATIONS-t.

Tihor Miklós

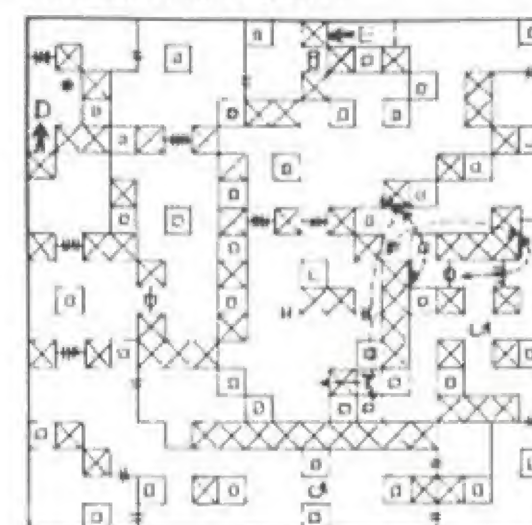
CHROMATIC 5. SZINT

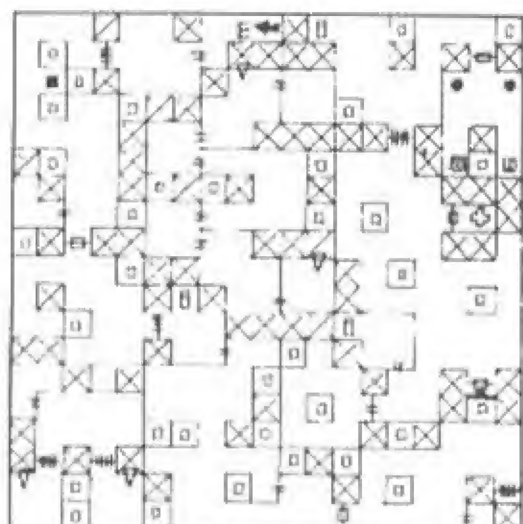


CHROMATIC 6. SZINT

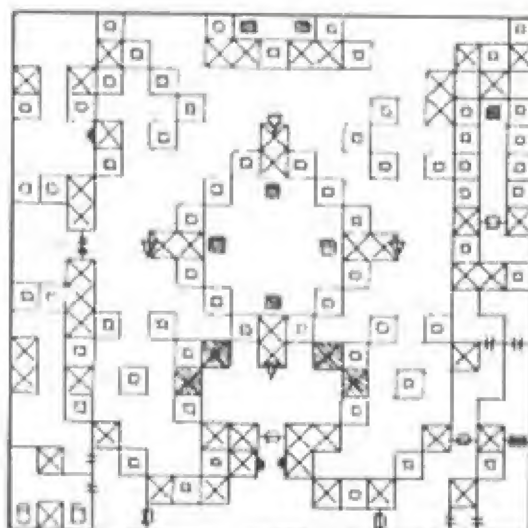


CHROMATIC 7. SZINT





CHROMATIC 8. SZINT



CHROMATIC 9. SZINT

Jelmagyarázat

FAL — OSZLOP — AJTÓ — KAPU — KAPCSOLÓ — SERPENT — TELEPORT — DRAGON — KRISTÁLY — CHAOS — MOON — FORGATÓ — ILLÚZIÓFAL

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	80	82
ZENE	70	70
JÁTSZHATÓSÁG	95	94
Összesen:	88	89

Rajzfilmhősök kalandjai

Ruff and Reddy in the space adventure

A HI-TEC cég kb. egy éve kezdte el piacra dobni kissé bárgyú, Hanna-Barbera rajzfilmhősöket felvonultató játékait, s úgy látszik, a sort egyelőre nem is kívánja bezárni. A sorozat darabjai egyébként mind grafikailag, mind a játékstílust/menetet tekintve teljesen hasonlóak, nem tekinthetők nagy kiugrásnak.

A RNR-ben szereplőink egy közeli planétára kirándulnak, ahol egy kis baleset folytán lerobban az űrjárművük. Kizárólag a bolygólakók, névszerint a Lily-Punie-k tudnának nekik segíteni, ha éppen nem lennének fogva tartva mindenféle gonosz robotok által (hű, de izgalmas gyerekek!). Mi a macskát (fogalmam sincs, hogy melyik az ő nevel fogjuk irányítani, s feladatunk az lesz, hogy kiszabadítsuk a bolygólakókat. Ehhez nem kell mást tennünk, csak végigjárnunk a négy fő részből álló, de egybefüggő labirintust (térkép). A lakók helyét mindenhol jelöltük. Megszabadításuknak módja igen egyszerű – gyalogoljunk át rajtuk. A képernyő alján, a kis figura alatt látható szám mutatja, hogy hány Lily-P. Vár még ránk az adott pályán. A játékban annyi „nehezítést" találunk, hogy össze kell szednünk néhány tárgyat, amelyekkel majd eszközöket működtethetünk (s így bejuthatunk cselesen eldugott helyekre).

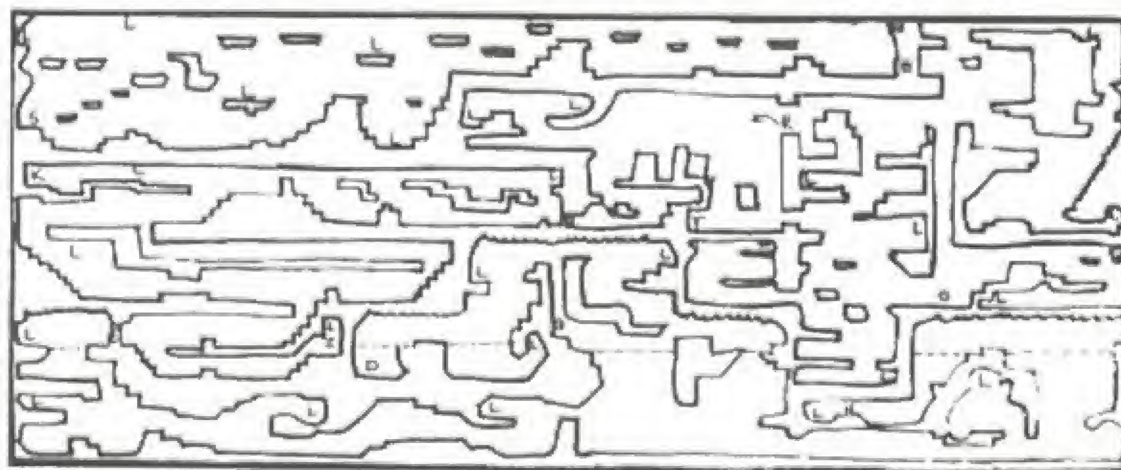


A program grafikája nem Oszkár-várományos, de azért szódával elmegy. Zenéről és hanghatásokról nem nagyon lehet beszélni, mert a programozók szűkmarkúan bántak velük (néhány puffanás és prüntyögés). A fiatalabb játékosok és a mászkálós rajongók még élvezhetik, a többiek ne erőltessék.

FOTÓ: C–64

Martin

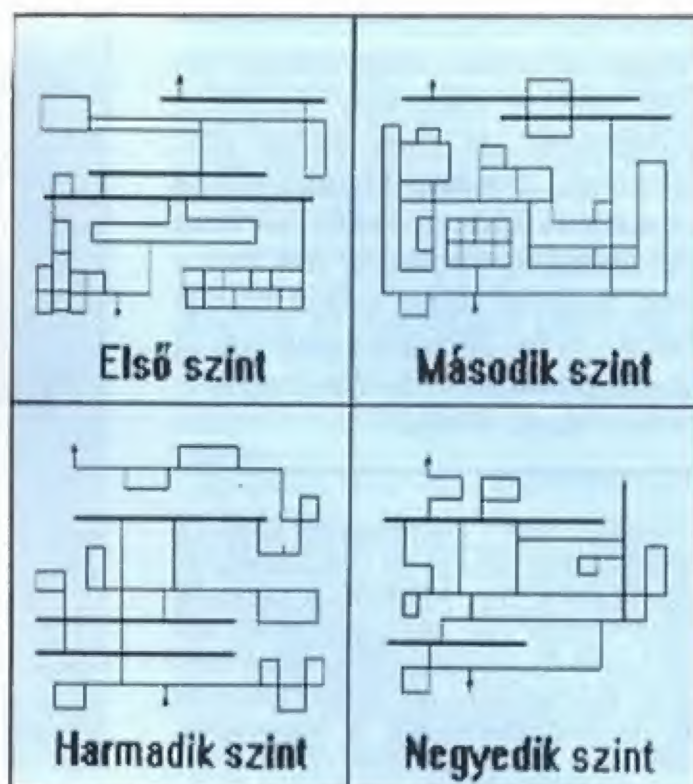
	AMIGA	C–64
GRAFIKA	69	54
ZENE	61	58
JÁTSZHATÓSÁG	73	80
Összesen:	67	71



JELMAGYARÁZAT

- E – KIJÁRAT
- L – LILY – PUNIE
- P – ÜZEMANYAG A RAKÉTÁHOZ
- T – PUMPA A LUFIHOZ
- K – KÁRTYA A PANELHOZ
- D – DINAMIT A KÖVEKHEZ
- O – LUFI
- R – RAKÉTA
- Z – PANEL
- H – KÖVEK
- G – RUGÓ
- ∴ – VÍZ
- S – START





Milliomos lesz-e a bányarém?

HUGO

Végre egy szép és ötletes „mászkálós" játék. Hősünk nem egy kis sprite, ami elvész a háttér mintái és az ellenfelek ezrei között, hanem egy hatalmas és kedves figura, aki leginkább egy szamárra emlékeztet (engem). Hugo álmai elég hétköznapiak, szeretne meggazdagodni. Most is csak azért indult el útjára, mert a bánya verebei szerint valahol a mélyben nagy kincs rejtőzik.

Szegény Hugo azonban hamarosan rájön, hogy az út szinte reménytelenül nehéz. A bányában ugyanis egymást keresztezi a rengeteg vájat, alagút, és bizony nagyon könnyű eltévedni. Szerencsére Hugonak van egy kis sütnivalója és útjáról állandóan térképet készít. Így egy idő után már elég jól kiismeri magát a labirintusban. (Remélem mindenki ezt az utat választja, és csak a végső esetben fordul a mellékelt térképhez!)

Minden szinten csak egy be- és kijárat van, ezek között viszont több, különböző nehézségű út is létezik. A folyosókon egyenesen haladunk mindaddig, amíg elágazáshoz nem érünk. Itt a lehetséges irányokból kell kiválasztanunk a nekünk megfelelőt. Menet közben robbanóanyagokat és a kincs kisebb részeit találjuk az úton, melyeket jobbra-balra ugrálva kikerülhetünk, illetve felvehetünk.

Utunk olyan alagútakon is áthalad, melyekben bányavonat közlekedik. Sajnos a vonatot csak az utolsó utáni pillanatban vesszük észre. Ilyenkor dőljünk hátra és élvezzük a látványt. (Nem mindennapos élmény, amint elgázol a gyorsvonat). Ezután Hugo figyelmeztet, hogy ébredjünk fel, és vigyázzunk jobban becses irhájára, majd folytatódhat a kaland a szörny újabb életében. (Ki gondolta, hogy a szamaraknak három életük van?) A sínek között haladva egyébként megnézhetjük a barlangrendszer alaprajzát és a vonatok helyzetét (tűzgomb).

A bánya őrének természetesen az a feladata, hogy megvédje a kincset az illetéktelen betolakodóktól. Ezért elhatározza, hogy ha nincs más megoldás, hát felrobbantja a bányát. Meg is gyújtja a kanócot, amint elindulunk az útvesztőben és reménykedve várja a számunkra oly kedvezőtlen hangokat.

Ha megleltük a kijáratot, még át kell szaladnunk a szakadék felett átívelő hídon és már meg is érkeztünk. Ez a feladat legkönnyebb része, hiszen csak néhány lyukat kell átugranunk. (De a mélybe senki ne pillantson le!)

Kalandunk végére egy terembe érünk, melyből a szemközti falon három ajtó nyílik. Ha szerencsésen választunk, a labirintus minden kincse a miénk (Hugoé) lesz. Rossz esetben azonban (és erre van nagyobb esélyünk) az őr megnyitja a földet alattunk...

A játék „ARCADE" változatában három labirintuson kell végigbolyonganunk mire eljutunk a kincs kapujáig. A „TV" verzióban csak egy útvesztő van (a 4. térkép).

A játék igen egyszerű de szép és jó ötletek vannak benne. (Ha egy ideig nem csinálunk semmit Hugo kopog a TV üvegén, hátha felriadunk álmunkból). Hibája azonban, hogy elég sokat fordul a lemezegységhez, és a játék idejének nagy részét a töltés veszi el. Mégis ajánlom mindenkinek, hogy próbáljon meg segíteni ennek a csacsinak. Ígérem, jó szórakozás lesz.



FOTÓ: C–64

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	89	92
ZENE	83	81
JÁTSZHATÓSÁG	53	62
Összesen:	73	69

Nagy. Szürke. Kegyetlen, hideg szeme van, egy hulláéra emlékeztet és csak akkor vált feketére, amikor támad. És a legszörnyűbb a szája. Óriási, borotvaéles fogakkal teli szája van, amivel fiatal nőket harap ketté, erős férfiakat mészárol le. És senki sem tudja megállítani... Vagy mégis?

Lám a cápa szája tátva...

Jaws

Három férfi szembeszáll vele: a rendőrfőnök, egy profi cápavadász és egy óceánkutató. Alighanem nem sok olyan ember van, aki legalább ne hallott volna Steven Spielberg híres filmjéről, Roy Scheiderrel, Robert Shawval és Richard Dreyfussal a főszerepekben. Akik látták, azokban biztos mély nyomot hagyott a film, és a sok véres jelenet közt megjegyezték azt a részt, amikor a cápa felugrik a hajóra és a felé sodródó Quintet a gyomránál fogva kettéharapja. Ezzel a jelenettel kezdődik ugyanis a Star Soft cég cápavadász-szimulátor játéka, John Williams filmzenéjével aláfestve. Ebben a játékban azonban nem csak egy nagy fehér cápa támad békés fürdőzőket, hanem az USA összes ismertebb tengerparti strandjánál támad egy. Fiatal, kezdő cápavadászként elhatározzuk, hogy Quint nyomdokaiba lépünk, és a híres halászt megbosszulva, elintézzük a vérszomjas fenevadakat. A játék kezdetén csak egy 55 fontos ócska hajóval rendelkezünk, és 10 000 dollár készpénzzel.

Először is nézzünk bele sokat szolgált térképünkbe, amit Quint hagyott ránk.

TÉRKÉP: Felső részén találhatjuk a tulajdonképpeni USA-térképet, a legfontosabb tengerparti nyaralóhelyekkel. Alul ugyanezek listán felsorolva. Az „Out to sea"-vel mehetünk ki a tengerre vadászni, a „Go current location"-nel éppen oda, ahol vagyunk. Felül találhatók legfontosabb munkaeszközeink számai, pénzünké és a már megölt cápáké.

A „Exit-game"-mel gyáván eliszkolhatunk a ránk váró kalandok elől.

A játékot az egyik városban kezdjük, a neve Barharbor Maine. Minden város egyforma. (Ősi tengerész közmondás.) Ugyhogy nézzünk be ide is.

VÁROSOK; négy főbb épület között választhatunk: „Town hall", „Repair port", „General store", „Telegraphe office" „TOWN HALL" (városháza):

Ha egy városba érünk, első útunk ide vezessen. Itt találkozhatunk a polgármesterrel, aki kétségbeesve közli, hogy a város nyugalmát egy vérengző fehér cápa bolygatja, békés fürdőzőket mészárolva le és jelentős pénzösszeget kínál fel a nagy hal elpusztítására. Ha nem tárgyalunk a polgármesterrel, hiába öljük meg a „Nagy Fehért", a pénzt nem kapjuk meg utána.

„REPAIR PORT" javító dokk :

Ide akkor menjünk, ha a hajót ért károsodásokat akarjuk megjavíttatni, vagy ha új hajót akarunk venni. Hajóvételnél is, eladásnál is madárnak néznek minket, úgyhogy a „reject"-tel többször is vessük vissza árajánlatunkat, így alkudozva ugyanis súlyos ezreket takaríthatunk meg. Ha a hajónk már nagyon ócska, akkor érdemes újat venni.

„GENERAL STORE" (áruház):

Ez a legfontosabb helyiség, itt szerelhetjük fel magunkat a cápavadászathoz elengedhetetlen felszereléssel, itt tölthetjük fel a hajót üzemanyaggal, itt mehetünk cápavadász-iskolába", és itt adhatjuk el az elfogott cápákat. Hogy milyen felszerelést vegyünk? A válasz egyszerű: mindenre szükségünk lesz. Először is feltétlenül fogadjunk fel egy tengerészt! Vegyünk számára egy búvárruhát és szigonypuskát, a hozzávaló robbanótöltetekkel együtt! Vegyünk egy nagy erejű Rifle típusú puskát, és hozzá töltényeket. (Ammo.) Vegyünk szigonyokat! (Harpoons) És hozzá kötelet. (Rope) Szükségünk lesz még műanyag hordókra. (Barrels). Aki látta a filmet, már ki is találhatta, hogy miért: a cápába fúródó szigonyokra rákötve ezek akadályozzák meg a nagy fehért, hogy lemerüljön. (A hordókban természetesen levegő van.) És persze az élelemről se feledkezzünk meg. Kétfajta élelem között választhatunk: vagy mirelitet veszünk, vagy konzervet.

„SHARK HUNTER SCHOOL" (cápavadász iskola):

Ide csak akkor érdemes menni, ha már van rá – elég pénzünk – (Tehát ha már legalább egy nagy fehér cápa vérdíját megkaptuk, de a legjobb az első három tengerparti város: Barharbor Maine – Myrtle Beach – és Fort Lauderdale környékén gyilkoló cápákat elintézni.)

Ugyanis az iskola elég drága mulatság. Itt háromféle dolgot tanulhatunk: Harpoon Class („szigony" osztály). Itt tanulhatjuk meg a nagy fehér cápát szigonyozni. A fejére lőjünk, ez számít ugyanis érvényes találatnak.

Rifle Class („puska" osztály)... A kisebb cápák puskával való mészárlását tanulhatjuk itt meg.

Dive Class („búvár" osztály). Miután megszigonyoztuk a nagy fehért, búvárruhában alámerülve kell elintéznünk a cápát, egy robbanótöltetes szigonypuskával. Ezt a tudásunkat tökéletesíthetjük itt.

Az osztályoknak három szintje van: novice (kezdő), advanced (haladó) és master (mesterfok). Kiválaszthatjuk még, hogy csak gyakorlunk-e (nem sok értelme van), vagy diplomát is el akarunk-e érni? A „diplomákra" később azért lesz szükség, mert Key West-től kezdve nem fogadnak minket a városházában, ha nem vagyunk elég gyakorlott cápavadászok.

A vizsgákat mindig a kezdő szintről kezdjük, utána haladóval folytassuk, és a mester szinttel fejezzük be, mert szintet ugrani nem lehet. A gyakorlást

FOTÓ: C–64



FOTÓ: AMIGA



érdemesebb kikerülni, mert tíz kör van, és ez például a kezdő szintnél legalább egy órán át tart. (És ilyenkor már a legedzettebb idegrendszerű játékos is a falat kaparja és az Andaxint nyeli.)

Az üzletben eladhatjuk még az elfogott cápák tetemeit is. (A legborsosabb árat persze a nagy fehérért kapjuk.)

„TELEGRAPH OFFICE" (táviróközpont):

Itt általában infokat kapunk nagyobb cáparajokról, fehér cápákról, kábítószeres hajókról, hajószerencsétlenségekről, arról, hogy kineveznek minket az év cápavadászának, szüleink gratulálnak nekünk szülinapunkra, stb... sok értelme nincs, de legalább egy kis színt visz a játékba.

UTAZÁS ÉS VADÁSZAT

A városokba való utazás rendkívül egyszerű: a térképen rábökünk a célváros nevére és a hajónk odamegy. Vigyázzunk ilyenkor az üzemanyagra: mindig töltsük fel hajónkat és ne nagyon ugorjuk át városokat, mert ha út közben fogyunk ki belőle, helikopterrel hazavisznek minket és „konyec filma". (vége a játéknak!)

A Panama csatornánál csak 5000 dollár használati díj letejelése után mehetünk tovább.

A vadászat már izgalmasabb. Hajónkkal a négy égtáj irányában ide-oda cikázunk, csalit szórva a vízbe. Ha cáparajra vagy a nagy fehérre találunk, azt a „message window" kijelzi. Ha nem találunk semmit (ezt is kijelzi a „message window", akkor más irányban keressünk!

Cáparajra találva, a „Rifle" puskánkkal irtjuk. Amikor pedig találkozunk a vérszomjas fehér fenevaddal, először vágjunk bele a fejébe egy műanyag hordóra kötött szigonyt. A levegővel töltött hordó így nem engedi le a tenger mélyére a dögöt, és ilyenkor ugrik a vízbe búvárruhában a tengerészünk szigonypuskával a kezében. Ha eltaláljuk a robbanótöltettel a fejét, akkor a „great shot" üzenetet kapjuk. Ha nem, ússzunk arrébb az emberünkkel, különben haleledel lesz belőle. Persze ilyenkor a megvadult állat a hajónknak támad és alaposan megrongálja. Ha túlságosan megrongálódott, akkor jön a helikopter és a játéknak vége. Ha elkaptuk, irány a kikötő! Mindig vigyázzunk, hogy kitörő örömünkben ne teljes sebességgel térjünk vissza, és így ne a helyi virágüzletben kössünk ki!

A városban rögtön találkozunk a polgármesterrel, aki megköszöni fáradozásainkat és közli, hogy a vérdíj már a csekkszámlánkon is van.

Nyolc város van, a leggyorsabb és a legveszélyesebb dögök az utolsókban vannak.

Az utolsó fehér cápa elintézése után jogos felháborodással és a programozók iránti nem túl barátságos érzésekkel látjuk a szokásos helikopteres képet betöltődni, majd fényképünket két csinos kikötőbeli lánnyal és egy kifogott nagy fehérrel. Talán itt jobb lett volna, ha eredményességünket nem pénzösszeg szerint, hanem a megölt cápák száma szerint rangsorolják.

Hát igen. A „First Star" nem ok nélkül nem tartozik az ismertebb SoftWare cégek közé. Ezt a programjukat is valahova a „nem rossz" és a „közepes" közé lehet sorolni. Se a grafika, se a hanghatások nem döngetnek falakat, de azért elfogadhatóak. Egy idő után azért elég egyhangú lesz, amikor tizedszer is ugyanez a kép töltődik be. Nagyon fárasztó az is, hogy a játékot nem lehet kimenteni és így legalább 3–4 óra, amíg eljutunk az utolsó fehér cápáig.

Mindent összevéve egyszer azért érdemes végigjátszani a „Jaws"-t aztán gyorsan elfelejteni...

Herpai Gergely

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	31	80
ZENE	52	60
JÁTSZHATÓSÁG	48	72
Összesen:	38	69

WACKY DARTS



FOTÓ: C–64

Egy remek játék nagyobb társaságoknak

Az angol kocsmák legkedveltebb játékát, a darts-t próbálhatjuk most ki a számítógép segítségével. A játék lényege egyszerű: kis hegyes nyilakat kell a tőlünk néhány méterre, a falra felakasztott táblába dobni. A tábla sugárirányban 20 egyenlő részre van osztva, s minden rész más pontot ér, ha beletalálunk. A tábla közepe 25 pontot jelent. Találunk még a táblán két keskeny kört is, melyek közül a belső megkétszerezi, a külső pedig megháromszorozza a találat értékét.

A játékot 1–8 személy két formában játszhatja. Az egyikben mindenki 501 pontból indul lefelé. A 0-t csak egy találat duplázásával érhetjük el (azaz a belső keskeny kört is el kell találnunk). A másik játékmódban (Round the clock) 20-tól kezdve lefelé haladva a tábla minden részét el találnunk. A tizenkilencest tehát csak akkor célozhatjuk meg, amikor a húszast már sikerrel teljesítettük. Természetesen mindkét játékban az nyer, aki először éri el a nullát.

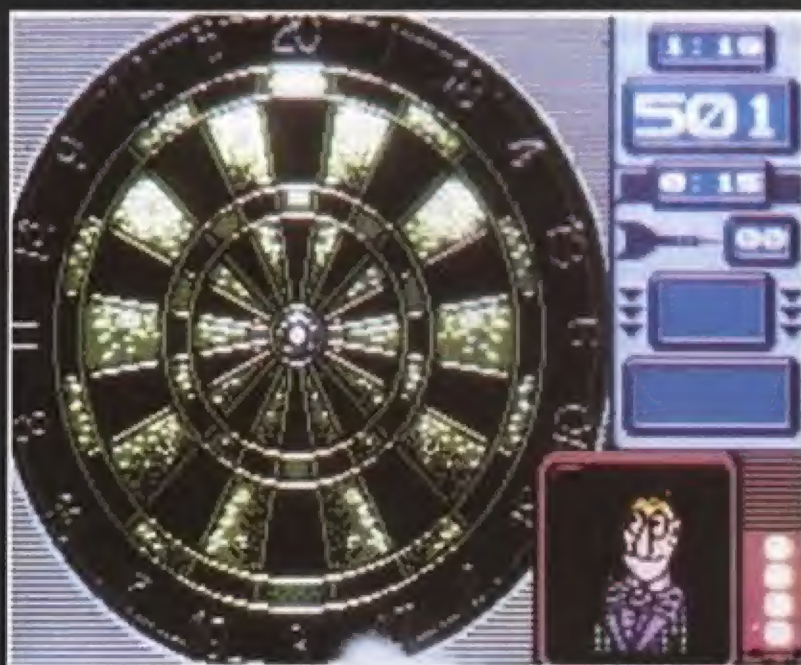
A játékot a 2. joyjal vagy billentyűkkel irányíthatjuk (0 – fel, A – le, O – balra, P – jobbra, SPACE – tűz).

A program nagyon egyszerű, és ha többen játszuk, remek szórakozást ígér. Aki pedig megkedveli a célbadobást, kis barkácsolással könnyen elkészítheti a táblát és a nyilakat.

Érdemes vele kínlódni, hiszen a játék a valóságban sokkal izgalmasabb és nagyobb ügyességet igényel.

Temesvári Tibor

FOTÓ: AMIGA



	AMIGA	C–64
GRAFIKA	89	90
ZENE	73	60
JÁTSZHATÓSÁG	92	92
Összesen:	85	87

KÖZKÍVÁNATRA

A trónbitorló elűzése

Draconus

A hüllők mint tudjuk hidegvérüek, ámde a Zeppelin játékánál, a Draconusnál végig fennáll a veszély, hogy felforr a vérünk. Gyíkunknak egy barlangban mágikus tárgyakat kell összegyűjtenie. Feladata azért nem egyszerű, ugyanis ezt a barlangot őrzik. A mi hüllőnk azonban nem akármilyen hüllő. Kinyújtja a karjait és boxol, sőt még lángot is fúj. Bár ez hamar elfogy, de visszaszerezhető. A játék leggyengébb pontja az irányítás, persze idővel ezt is meg lehet szokni. Ezen kívül azonban nincs is benne több negatívum.

Mielőtt elkezded a játékot néhány jótanács:

Nem feltétlenül kell minden kőtáblára felugranod, ugyanis egy pár helyről elég nehéz lesz úgy kijönni. Ha felmentél egy egyirányú ajtón csak kerülővel tudsz lejönni. Néhány szobában olyan ellenségekkel találkozol, akik egy ideig teljesen ártalmatlanul gubbasztanak, de ha túl sokáig maradsz, pillanatokon belül megrágnak. Itt csak a gyorsaságodra lesz szükség. A sárkány megöléséhez elég egy energiát begyűjtened. Ha még nem szedted össze az összes tárgyat, ne indulj el a sárkányhoz. Nem biztos, hogy újra fel tudsz menni!

A start pályától indulj el jobbra. Keresd meg az egyedüli, öreg átváltoztató spirált (MORPH HELIX). Akkor használhatod, ha az alakváltoztató kövön állsz. (MORPH SLAB)

Ha lefelé húzod a joyt Draconus átváltozik „Draco-gőtévé". Útközben ne felejtsd el az extra lángot sem. Ez a teremtmények és a gömbök elpusztítására szolgál. (tűz + le) Ha ez elfogy, még mindig megpróbálhatsz lövöldözni, (tűz+jobbra vagy balra) nem sok sikerrel.

Menj vissza az első képhez, innen lefelé, és keresd meg a pokol harcosának, Gromnak a démoni pajzsát (SHIELDS OF GROM).

Ezt sajnos csak egy élet elvesztésével lehet megszerezni, mert ahogy leérsz, a nagy eséstől elfogy az energiád. Ha sikerül pont a pajzsra esni, már mehetsz is tovább. Most már bármilyen magasról leugorhatsz.

Ezután vedd magadhoz az öreg fekete sárkány, Serekos szemét, (EYE OF SEREKOS). Ezen keresztül már átláthatsz a varázslaton. Menj vissza a rejtekajtóhoz. E mögött található Findol varázsló pálcája (STAFF OF FINDOL). Csak ennek a segítségével lehet összeszedni a felhőkön lévő energiákat, amik halálos varázslatával elpusztíthatod az ellenségedet.

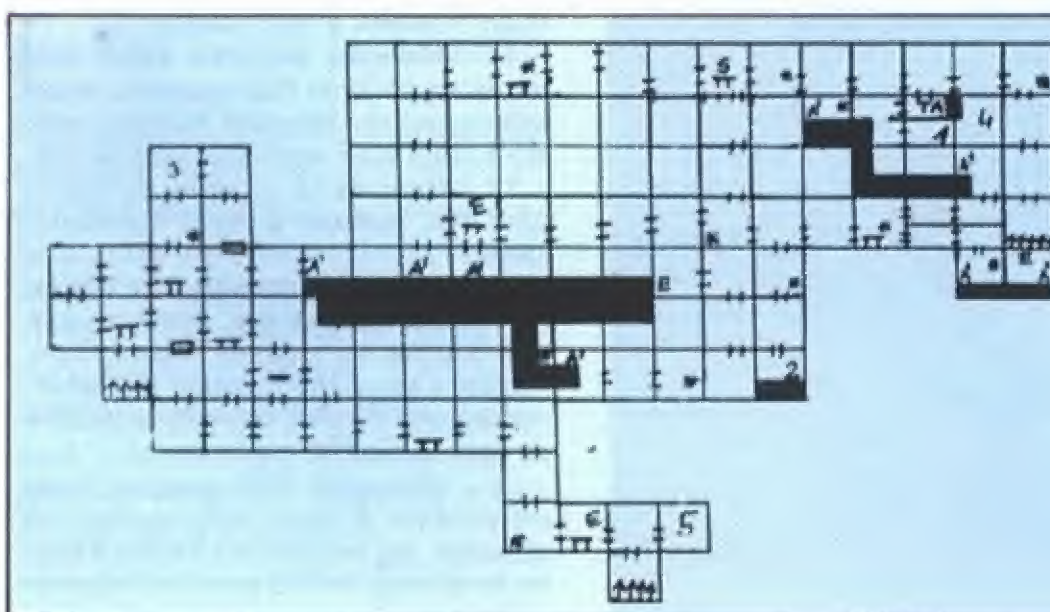
Ha mindez megvan indulhatsz is a sárkány legyőzésére. Az újonnan szerzett energiákkal dobáld meg a fejét. Ha elég kitartóan ugrálsz és lövöldözöl a dög elpusztul és te megcsodálhatod magad amint trónusodon ülsz. Elégedett lehetsz, megtisztítottad és visszahódítottad trónodat és királyságodat a zsarnok bestiától.

P. P.

	AMIGA	C-64
GRAFIKA		89
ZENE		73
JÁTSZHATÓSÁG		92
Összesen:		74

FOTÓ: C–64





Jelmagyarázat:

- S: start
- 1: morph helix (átváltoztató spirál)
- 2: shield of Grom (Grom pajzsa)
- 3: eye of Serekos (Serekos szeme)
- 4: staff of Findol (Findol pálcája)
- 5: sárkány
- *: extra energy, extra flames (energia, láng)
- π: record slab (kőtábla) mindig az utolsó érintett kő
- Á: morph slab (átváltoztató kőtábla) csak a spirállal használható
- E: energia
- TA: titkos ajtó
- □: egyirányú ajtó (csak felfelé)

Dragon's Lair 2: Time Warp

Dirk újra akcióban

Don Bluth előzőleg egy moziban dolgozott, majd miután otthagyta Walt Disney-t, összeállt Sullivan Bluth-tal, 1984-ben, és elkészítették az ALL DOGS GO TO HEAVEN-t, később pedig a THE SECRET OF NIMH-t, az első rajzfilmszerű interaktív játékokat. Munkájuk megjelenésükkor egy-két hétig a játéktermek sztárjai voltak, aztán szépen elfelejtették őket.



FOTÓ: AMIGA

Bombasztikus grafikájuk és hanghatásaik mellé csak minimális interaktivitás társult, azaz a joy időnkénti jobbra-balra húzogatásán kívül semmi extra. Aztán a Laserdisc-es játékok kimentek a divatból, és a páros játéktervei talonban maradtak.

A sorozat tagjaival a következő a helyzet: vagy utálja őket valaki, vagy rajong értük. Én az utóbbi csoportba tartozom; szerintem a látvány mindent feledtet, még azt is, hogy szinte alig kell valamit játszani. A DL2 mindenben felülmúlja elődjeit, a DL-t és a Space Ace-t. Grafikája még jobb, még több szereplője van, még több beszédet hallhatunk, s az események sokkal szorosabban követik egymást. No persze, sokkal nehezebb is!

FOTÓ: AMIGA



Ezúttal Dirk, a főszereplő igen nehéz feladatot kap: meg kell mentenie menyasszonyát, Daphne-t a gonosz Mordroc varázslótól, aki elrejtette a lányt valahol az időben. Hogy a rossz még rosszabb legyen, Dirk-et anyósa is üldözőbe veszi.

Most pedig lássuk, hogyan kell végigjutni ezen az interactive rajzfilmen!

1 Dirk éppen vacsorázik a csemetéivel, a Dirkecskékkel. A békés nyugalomnak akkor szakad vége, amikor az anyós berobban és le akarja ütni hősünket egy sodrófával. Húzzuk a kart BALRA, amikor az anyós azt ordítja: "Kidnapped again!"

2 – Dirk Singe most már üres kastélyának hídjára ugrik (a sztorit lásd az előző részben). Húzzuk a kart LE, hogy elkerüljük a zöld csápokat, majd JOBBRA, hogy bejussunk a várba.

3 – Amikor a kígyó megjelenik, nyomjuk TŰZ gombot, majd menjünk JOBBRA ki.

4 – Abban a pillanatban, ahogy Dirk megjelenik, mozogjunk LE, majd BALRA.

5 – Menjünk BALRA, így elkerüljük a lengőterhet, azaz az anyóst, utána FEL.

6 – Dirk egy ingó kőre ugrik. Nyomjuk FEL a kart, hogy továbbjusson.

7 – Ahogy a kő szétesik, mozogjunk LE, majd újra LE, amikor Dirk elkezd leesni.

8 – Dirk a kincseskamrába kerül. Nyomjunk TŰZ gombot, amikor a kígyó megjelenik, utána mozogjunk FEL az időgépre.

9 – A kígyó egy kicsit ideges! Gyorsan nyomjunk TŰZ gombot, hogy lecsillapítsuk!

10 – Mozogjunk FEL a gép tetejére, majd JOBBRA a csontvázba.

11 – Menjünk BALRA a kígyó elől, utána nyomjunk TŰZ gombot, hogy időt nyerjünk. Menjünk BALRA, amikor a koponyák megindulnak Dirk felé.

12 – Menjünk LE a gépre, és nyomjunk TŰZ gombot a kígyó távoltartására.

13 – A kígyó rátekeredik Dirk lábára. Nyomjunk TŰZ gombot, utána mozogjunk BALRA, így a gépen fogunk lógni. Amikor a kígyó megnyomja Dirk lábát, mozogjunk BALRA támadó pozícióba és nyomjunk TŰZ gombot.

14 – Nyomjunk TŰZ gombot, hogy megkínáljuk a kígyó fejét, mozogjunk JOBBRA, így betesszük a kardot a gépbe és nyomjunk TŰZ gombot, hogy elindítsuk.

15 – Nyomjuk a kart FEL, így arccal a madár felé fordulunk, nyomjunk TŰZ és mégegyszer TŰZ gombot.

16 – A varázsló meglengeti botját Dirk irányába. Mozogjunk FEL, hogy elkerüljük.

17 – üssük le a madarat TŰZ gombbal, és amikor villogni kezd, menjünk FEL az újabb bajok elkerülése végett.

18 – Nyomuljunk JOBBRA, hogy a kőre érkezzünk.

19 – Ahogy ez a kép elkezdődik, mozogjunk LE, hogy elkerüljük a lény fogait, utána nyomjunk TŰZ gombot, hogy kettéaprítsuk.

20 – Amikor Mordroc azt mondja: „Go get her", mozogjunk LE, utána gyorsan nyomjunk TŰZ gombot a madarak miatt. Húzzuk a kart BALRA, JOBBRA, majd FEL.

21 – Mozogjunk LE Daphne után.

22 – Menjünk LE, majd JOBBRA, hogy felvegyük a kardot, utána FEL a gépre.

23 – Mozogjunk LE, hogy elkerüljük az angyal szexuális közeledését, és FEL, amikor azt mondja: „Go away".

24 – Húzzuk a kart LE, így elkerüljük az angyalt, utána BALRA tovább.

25 – Mozogjunk FEL, az egyetlen járható irányba, utána megint FEL a kötélre.

26 – Amikor Dirk landol a falon, mozogjunk BALRA, utána LE, hogy elengedjük a kötelet. Ezután FEL a magasabbik ágra és JOBBRA ki.

27 – Nyomjunk TŰZ gombot a kígyó ellen, megint TŰZ gombot és újra TŰZ gombot.

28 – A kígyó megfog, húzzuk a kart JOBBRA, majd FEL és újra FEL.

29 – Mozogjunk LE, hogy megforduljunk, utána JOBBRA, hogy elguruljunk.

30 – A TŰZ gomb nyomásával húzzunk rá a kígyóra minden további akcióját megakadályozva.

31 – A kő, melyen a gép áll elkezd inogni. Nyomjunk TŰZ gombot, hogy egy újabb időzónába kerüljünk.

32 – Amikor Dirk megjelenik, menjünk FEL a pallóról, és nyomjunk TŰZ gombot, így eldobjuk a kardot.

33 – Mozogjunk FEL, utána BALRA, hogy biztonságosabb helyre érkezzünk. Még a levegőben húzzuk a kart LE, majd JOBBRA, hogy kijussunk.

34 – Mozogjunk FEL, utána JOBBRA. Nyomjunk TŰZ gombot, hogy megszerezzük a gyűrűt, és menjünk BALRA ki.

35 – Mozogjunk FEL, hogy elkerüljük a sugarat, majd nyomjunk TŰZ gombot, hogy meglengessük a gyűrűt.

36 – Mozogjunk BALRA, hogy leugorjunk.

37 – Amikor Daphne mellett landolunk, nyomjunk TŰZ gombot, hogy végleg végezzünk a varázslóval.

38 – A varázsló felrobban, mi pedig ugorjunk LE, hogy elkerüljük a követ, utána BALRA és FEL Daphne-hoz.

39 – Hajoljunk LE egy csókra, nyomjunk TŰZ gombot a madár ellen, majd újra TŰZ gombot egy második csapásra.

40 – Nyomjunk TŰZ gombot a madár ellen.

41 – Sikerült! Daphne felébredt. A madarat ijesszük el a TŰZ gombbal. THE END!

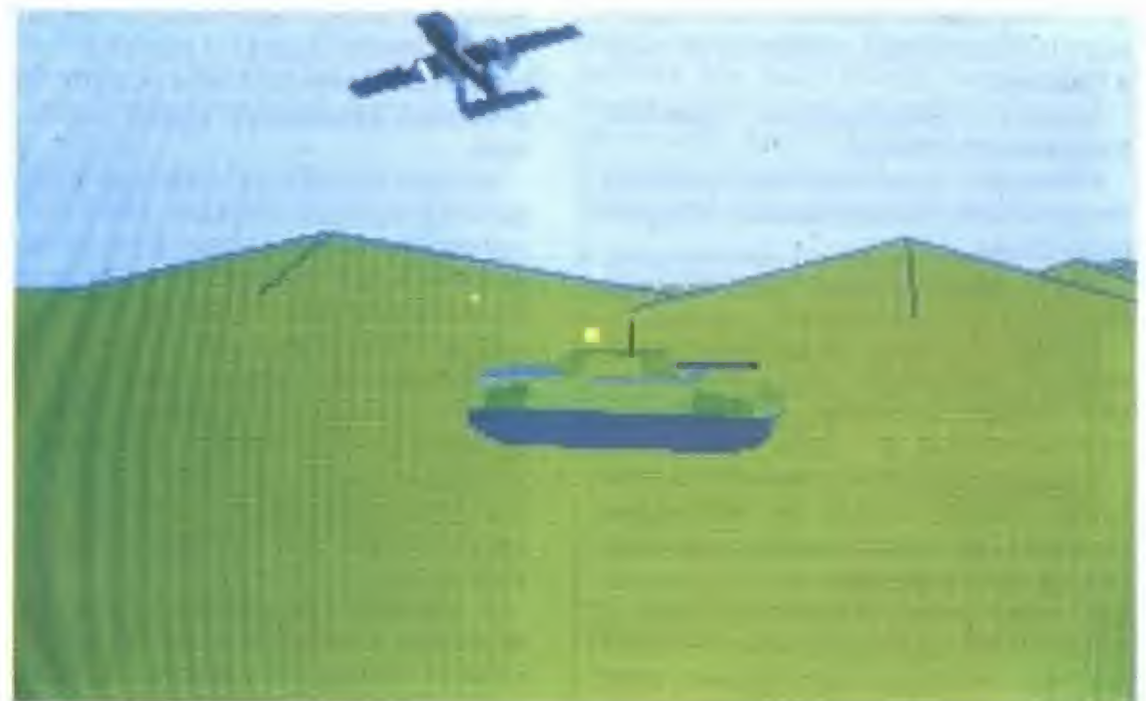
Martin

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	98	
ZENE	92	
JÁTSZHATÓSÁG	53	
Összesen:	88	

Új királya van a tankszimulátornak

BATTLE COMMAND

A képzeletbeli jövőben háború dúl a világ két nemzete, Észak és Dél között. A két erő nagyjából egyenlő, egyik sem bír a másikkal, az évek folyamán állóháború alakult ki. A hatalmas védekező erő, amely mindkét oldalon felállt, lehetetlen, öngyilkos támadássá teszi a frontális, nagyméretű offenzívákat. Katonai akciókat az ellenség vonalai mögött, fürge, lopakodó helikopterekkel ledobott magányos szupertankok hajtanak végre. Egy ilyen tank, a Mauler vezetője vagy Te is, az Északi erők oldalán.



FOTÓ: C–64

Fantasztikus szimulációs programmal leptek meg minket a Carrier Command szerzői. A Battle Command örökölte a nagyszerű 3D-s grafikát, a látványos akciót, de megszűnt a nehézkes irányítás és a küldetések monotonitása. A bevezető képsor, amikor a helikopter ledobja a Maulert, már önmagában is imponáló, érdemes legalább egyszer végignézni (később az ESC-vel átugorhatjuk). 15 különböző küldetés közül választhatunk, amelyeket tetszőleges sorrendben hajthatunk végre (mivel azonban a feladatok nehézségi sorrendben vannak, érdemes azért nagyjából sorban menni). Az Északi haditechnika nem csekély arzenáljából választhatjuk ki, hogy egy-egy küldetés alkalmából milyen fegyvereket viszünk magunkkal. A kezdő, tapasztalatlan harckocsizó csak néhány alapfelszerelés közül választhat, nem bízzák rá a drágább berendezéseket. Ahogy egyre nő a harci tapasztalatunk, úgy nő a választható fegyverek száma, és a harc előrehaladtával, a haditechnika fejlődésével egyre többet is vihetünk egy-egy fegyverből.

A küldetés kiválasztása után a BRIEFING opcióval lekérhetjük a parancs pontos szövegét, azt hogy milyen fegyverek közül választhatunk, és a hadművelet térképét. A térképen mindig meg van jelölve, hogy hol fog kirakni a helikopter,és hol fog felszedni, és néha a célpont is. A BRIEFING után a SELECT opcióval bepakolhatjuk a fegyvereket. Itt két megszorítás van: a maximális súly 1000 kg lehet, és négy különféle dolgot vihetünk. A választható fegyverek és funkciók a következők:

Pulveriser: ez egy szimpla ágyú, oda lő, ahová célzunk.

Phoenix: föld-levegő rakéta, van infra- és radarvezérlésű. Hasznos repülők és helikopterek ellen, de földi célpontra is lehet őket lőni.

Banshee: föld-föld rakéta, ennek is van infra- és radarvezérelt változata.

H–40: aknavető, át tudunk vele lőni a hegy fölött. Mivel igen nehézkes vele célozni, nem sok haszna van, de a második küldetésben nem tudunk nélküle boldogulni.

Sleeper: időzített bomba. Nagy hatóerejű, de nagyon sok helyet foglal, ezért inkább felesleges súly, mint hasznos fegyver.

K–90: fürtbomba, magunk elé dobhatjuk. Nagy épületek megsemmisítésére alkalmas.

Dragonfly: drótvezérlésű rakéta. Kevés van belőle, nagy a súlya, és nehezebb vele valamit eltalálni, mint radar- vagy infrairányítású rakétával, de nagy a tűzereje.

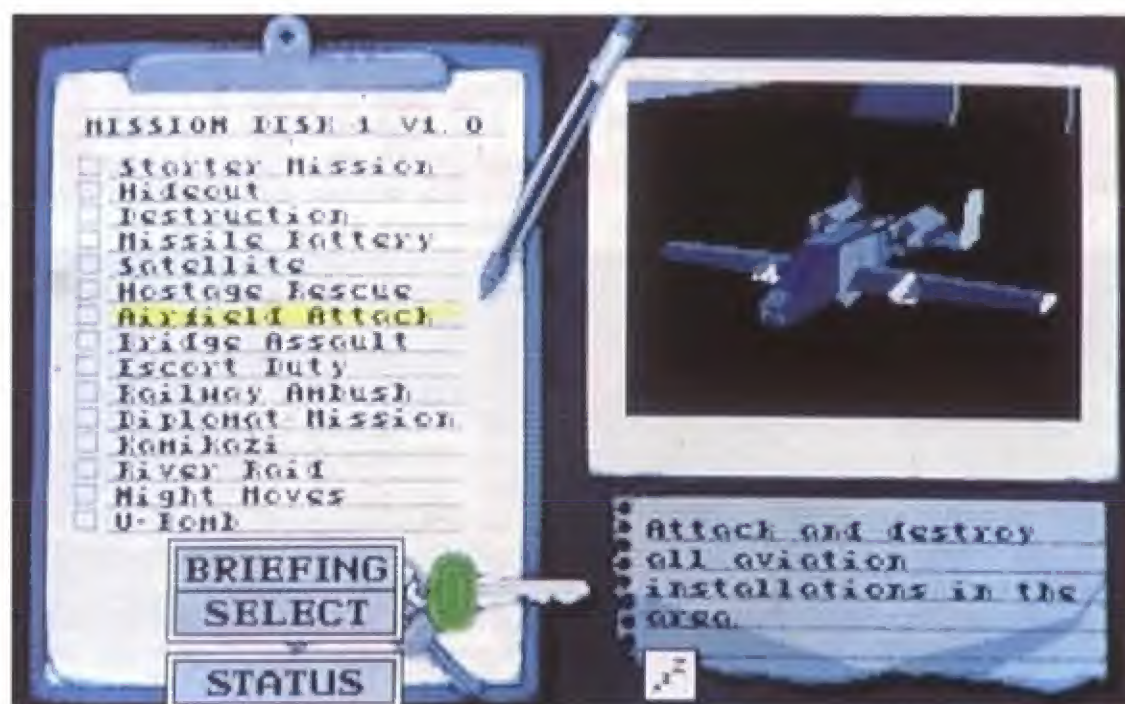
Spectre: infravezérlésű rakétákat megtévesztő hőjelző.

Phantasm: radarvezérlésű rakétákat megtévesztő, fémdarabokat adagoló berendezés.

Skeet: tapadóakna, ha menekülünk, üldözőink elé pakolhatjuk.

SLAM: lézerágyú, a leghasznosabb védelmi berendezés. Aktív állapotban kilő minden lövedéket – beleértve a nyomkövetőket is – amit ránk lőnek.

A fegyverek kiválasztása után a helikopter ledob minket az ellenséges területen, és innét minden már csak rajtunk múlik. Az egérrel (ill. joystickkal) vagy tankot irányítunk, vagy a műszerfalon kapcsolgathatunk. A felső sor négy rekesze a négy fegyver, amit magunkkal vittünk. Az 1–4 billentyűkkel is kiválaszthatjuk őket. A jobb felső sarokban van a scanner. Bizonyos küldetésekben nincs megjelölve a térképen, amit meg kell találnunk, hanem ezzel kell megkeresni. Ha a két nyíl közötti vonal van középen, akkor jó irányba megyünk. Az alsó három kapcsoló a vizuális berendezéseket kapcsolja. A bal szélső a messzelátó előre, a jobb szélső a messzelátó hátra, a középső az infra látás. A távcsővel látott képet (alul, középen) az F2-vel nagyíthatjuk ki. Nem mindig él mind a három berendezés, infrát például csak éjszakai küldetéseknél kapunk. Bal szélen a két oszlop az üzemanyag és a sebesség (a piros a negatív sebesség, hiszen tolatni is tudunk). A bal oldali gombbal a helikoptert tudjuk hívni, ha a felszedési pont közelében vagyunk. Jobb szélen a kis piros lámpa a nyomkövető rakétákat jelzi. Jobb oldalt van még az egyik legfontosabb műszer, a radar. Rajta a középső pötty mi vagyunk, a pirosak a mozgó ellenfelek, a világoskékek az állók (ágyúk), a sárgák a repülők és helikopterek. A zöld pöttyök fák, a szürkék épületek és egyéb objektumok.



FOTÓ: AMIGA

Amikor elindulunk, érdemes az F5-tel még egyszer térképet kérni, hogy tudjuk, hol vagyunk. Az előlnézethez az F1-el lehet visszatérni. Az F3-al és F4-el kívülről nézhetjük meg a tankunkat, az F6-al lekérhetjük, hogy a tank egyes részei és a felszerelések mennyire vannak megsérülve. Az F7-el a játék opciókat (mint pl. joystick-es irányítás) állíthatjuk be. A tank irányítása és a műszerfal használata között a jobb egérgombbal (joy-nál az ENTER-rel) válthatunk.

A játékban a legjobban használható fegyverek a Banshee radar- és infravezérlésű rakéták. A radarvezérlésűből kevesebbet vihetünk magunkkal, de azzal tudunk álló célpontra is lőni. Miután az 1–4 gombokkal vagy az egérrel kiválasztottuk a rakétát, a bal egérgombbal (ill. tűzgombbal) be kell fogni a célpontot, a második nyomásra indul el a rakéta. Ha elég távol és alacsonyan van, egy repülőt is le lehet szedni egy ilyen föld-föld rakétával! A föld-levegő rakétáknál (Phoenix) az első gombnyomásra átváltunk a rakétavezérlő képernyőjére. Ez az alsó, kicsi képernyő, ami a távcső által látott képet mutatja egyébként. Ezután meg kell keresnünk a légi célpontot, újabb gombnyomással befogni, és a harmadik nyomásra indul el a rakéta. A drótvezérlésű rakétát kilövése után szintén ezen a kis képernyőn irányíthatjuk. Hasznos még a Spectre és a Phantasm a nyomkövető rakéták megtévesztésére. Ezeknek kétféle módja van, a kézi és az automata adagolás. Az automata adagolás csak annyit jelent, hogy bizonyos időközönként magától fellő egyet, nem kell nekünk foglalkozni vele. Jobb kézi irányításon maradni, és amikor a rakétajelző elkezd villogni és csipogni, akkor kilőni az elterelő lövedékeket. Ha megvan a SLAM, nincs többé szükség a Spect-re és a Phantasm-ra. Az ágyút akkor érdemes magunkkal vinni, amikor sok álló célpontot kell kilőnünk, egyébként jobbak a rakéták.

A többi fegyvernek kevesebb haszna van, mint az imént felsoroltak, és mivel csak négy fegyvert vihetünk magunkkal, az ember inkább olyasmit választ, amivel nagyobb esélye van az életbenmaradásra. A játék nagyobb részében persze inkább az ellenfelek lehagyása, mint kiirtása a taktika, mert ha leállunk lövöldözni, mindig jön újabb ellenfél. Ha a küldetést végrehajtottuk, el kell menni a felszedési helyre, és meg kell nyomni a műszerfal bal szélén a gombot. Hamarosan megjelenik a szállító helikopter (sárga pötty a radaron), és leszáll. Ekkor a hátulja közelébe kell menni (de nem túlságosan közel!), és innét a dokkolás automatikus. Persze, az ellenfél még ilyenkor is kilőhet, ez elég kellemetlen.

A játékot célszerű minden küldetés teljesítése után kimenteni. A SAVE-LOAD menü az Amiga-játékoknál megszokottól eltérően különösen kulturált, kényelmesen használható.

A rendkívül sokféle feladatot jelentő küldetések a következők:

Starter mission: Ez a bemelegítő feladat, komoly veszélyt az ellenfelek

nem jelentenek. Inkább csak arra jó, hogy megismerjük a játék kezelését. A feladat igen egyszerű, egy objektumot kell megsemmisítenünk, és a MISSION COMPLETED felirat megjelenése után a felszedési helyre kell mennünk.

Hideout: Itt a célpontot a scanner-rel kell megkeresnünk. Kicsit megdöbbentő, amikor kiderül, hogy a célpont teljesen körül van véve heggyel. Ezért mindenképpen vinnünk kell aknavetőt (K–40). A célpontokat úgy kell kilőni, hogy beállunk a tankkal úgy, hogy a radaron látható legyen a célpont (kis szürke pötty). Beállítjuk az aknavetőt 45 fokos szögbe – így lő a legmesszebb –, és tűz! Egy-két próbálkozásból menni fog a dolog. Az akna útját a radaron láthatjuk, ez alapján lehet a következő lövést leadni. Négy célpontot kell megsemmisítenünk. Hogy ez mikor sikerült, arról a MISSION COMPLETED felirat ad tudósítást.

Destruction: Ez egy igen könnyű küldetés, aki az előző kettővel boldogult, az valószínűleg kapásból meg fogja csinálni. Ez az elsőtől csak annyiban tér el, hogy több célpontot kell megsemmisítenünk. Érdemes ágyút vinni, ez a leghatékonyabb az álló célpontok leküzdésére.

Missile Battery: Itt egy rakétatámaszpontot kell szétlőnünk. Ebben sincs semmi nehézség, hacsak nem az ellenfelek fokozódó harci szelleme.

Satellite: Itt egy ellenséges területen földet ért kémholdat kell visszaszereznünk az északiak számára. A küldetés nagyrészt éjszaka játszódik, de van infránk. Ennek a pályának igazi hangulata van, az ember tökéletesen beleélheti magát a mérföldeken át üldözött magányos tankpilóta szerepébe. A kémhold megtalálásában itt is a scanner segít, de először a híd irányába kell indulni, mert máshol nem lehet a folyón átkelni! Két adag infravezérlésű Banshee-t vigyünk magunkkal, de a táv olyan hosszú, és olyan sok ellenség jön, hogy bőven kifogyunk a fegyverekből, mielőtt a célhoz érhetnénk. Nem szabad leállni lövöldözni, csak az utunkba kerülőket szedjük le, mert különben pillanatok alatt el lehet vérezni. A kémholdat úgy kell felszedni, hogy egyszerűen nekimegyünk, de nagyon lassan, mert különben széttapossuk! A helikopterbe dokkolás az utolsó pillanatban történik, mint egy igazi kommandós filmben.

Hostage Rescue: Itt egy északi tudóst kell megmentenünk, aki a déliek fogságába került. A kutatóbázis egy hegyekkel körülvett helyen van, igen nehezen megközelíthető! Ne az ágyúkkal és tankokkal védett úton menjünk, mert akkor a pusztulás biztos és gyors lesz. Az utat védő hegyeket balról meg lehet kerülni, és a folyó és a hegy közötti keskeny sávon vissza lehet kanyarodni a hídhoz, így a híd előtt meg sem fognak támadni. A bázist szét kell lőni ahhoz, hogy a tudós előjöjjön. Őt ugyanúgy kell felszedni, mint a kémholdat (ld. előbb). Vigyázat, könnyen elüthetjük szegényként, ha gyorsan nekimegyünk!

Airfield attack: Komplett repülőtereket kell elpusztítanunk, ajánlott felszerelés az infravezérlésű Phoenix. A repülőterekről felszálló repülők ugyanis rakétákat lőnek ránk, ha idejében nem szedjük le őket. Itt nem a menekülés a jó taktika, hanem minden ellenfél megsemmisítése, aki a radaron feltűnik. Szét kell lőnünk minden repülőteret is, ami a térképen jelölve van, a küldetés teljesítéséhez. Nem kell azonban megsemmisíteni a messze délen, a folyón túl levő létesítményt! Az ágyúlövedékek így is épphogy elegendőek lesznek.

Bridge Assault: Itt meg kell akadályoznunk, hogy az ellenség elpusztítson egy hidat, és meg kell tisztogatni a környéket, hogy az északiak biztonságban haladhassanak át a hídon. A feladat első része igen könnyű, csak időben kell a hídhoz érnünk. A második azonban már komoly tűz- és védekezőerőt igényel (nem árt, ha van SLAM-unk, amikor idejövünk), ugyanis a déliek igen magas haditechnikát vonultatnak fel.

Escort Duty: Egy teherautó-konvojt kell ellenséges földön átkísérnünk. A konvoj csak akkor mozog, ha elég közel vagyunk hozzá. Néha egy fa is megállítja őket, ami az út közepéből nő ki, ilyenkor ezt egyszerűen tapossuk ki. Itt sem szabad megállni, mert különben végünk.

Railway Ambush: Egy vonatot kell eltérítenünk, hogy a déliek területén tevékenykedő partizánok megszerezhessék a szállítmányt. Ehhez a közbeeső állomásokat kell szétlőni, hogy a vonat ne álljon meg, és ne kanyarodjon le a sínről. Radarvezérlésű Banshee-ket használjunk, mert ha nekiállunk ágyúval szöszmötölni, lehagy a vonat, és ez biztos kudarcot jelent!

Diplomat Mission: A déliek más államokkal tárgyalnak, szövetség céljából. Ezt kell megakadályoznunk úgy, hogy egyszerűen megsemmisítjük azt az épületet, amiben a déli diplomaták laknak (kicsit sajátos „diplomáciai küldetés"). Az ellenállás az épületet megjelölte egy piros zászlóval. Vigyázat, más épületet nem szabad megsemmisítenünk! A diplomaták védelme igen erős, de egy gyors és jól felszerelt Maulernek nem jelenthet akadályt.

Kamikazi: Ebben a küldetésben minél több ellenfelet kell megsemmisítenünk. A MISSION COMPLETED felirat akkor jelenik meg, ha munícióink nagy része már elfogyott. Két adag radarvezérlésű, egy adag infravezérlésű Banshee és egy lézerágyú a javasolt felszerelés. Az ellenség tűzereje különösen nagy, kézi- és radarvezérlésű rakéták tömegét lövik ránk. A nagy tűzerejű kézivezérlésű rakéták (piros) igen gyakran a helikopterbe dokkolás közben lőttek ki engem, sőt néhányszor előfordult, hogy az igen erős páncélzatú szállítóhelikoptert is megsemmisítették! Az egyetlen lehetséges védekezési mód, hogy még közvetlenül a dokkolás előtt is irtjuk a körülöttünk nyüzsgő tankokat.

River Raid: Egy folyó menti ipari komplexumot kell szétlőni. Ez már nagyon nehéz feladat, a déliek teljes erővel támadnak, miközben a küldetés teljesítésén munkálkodunk.

Night Moves: Egy szökött hadifoglyot kell felszednünk, akit az ellenállás szabadított ki. A scanner-el találhatjuk meg, és a felszedésnél ugyanolyan óvatosnak kell lennünk, mint a tudósnál. Ez egy könnyű küldetés, ha elég gyorsak vagyunk, a Mauler minimális károkat szenved.

U – Bomb: A délieknél van az északiak szuperfegyvere, egy bomba, ezt kell visszaszereznünk mindenáron. A bombát kevésbé konvencionális eszközökkel is védik! Ez egy vibráló sugárfalat jelent, amelyet ez idáig nem tudtam megsemmisíteni. Az ellenség minden eddiginél nagyobb számban és fegyverrel jelenik meg. Nem hiszem, hogy bárki is teljesíteni tudná ezt a küldetést az első tíz próbálkozásból.

Az első hét küldetés után én csak a Diplomat Mission-nal boldogultam, ami után is megkaptam a lézerágyút, és így a többi küldetést is majdnem mind meg tudtam csinálni. A programnak egy nagy hibája, hogy mivel kevés küldetés van, de a programozók azt akarták, hogy ne lehessen nagyon gyorsan végigjátszani, vannak szinte játszhatatlanul nehéz küldetések.

A játszhatóság javára egy kicsit talán csökkenthették volna a realitást. Ennek ellenére, a Battle Command egy maradandó élmény, és az is besorolja a klasszikusok közé, aki esetleg nem tudja végigcsinálni.

Tihor Miklós

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	95	
ZENE	89	
JÁTSZHATÓSÁG	98	
Összesen:	97	

Hot Stuff



LUPO ALBERTO
FOTÓ: C-64

FRUIT MACHINE: egy félkarú bandita szerencsejáték számítógépes változata (AMIGA).

BASKETMASTER: kosárlabda, melyben egyszerre lehetünk játékosok és managerek (AMIGA).

FORMULA–1 3D: FORMA–1 verseny szimulátor (AMIGA).

SIM CITY FUTURE CITIES: a mindenki által ismert program új data lemeze, melyben a jövő városait tervezhetjük, jelenleg csak AMIGÁ-n, reméljük nemsokára már C64-esen is (AMIGA).

ZARATHRUSTA: **CYBERNOID-ra** emlékeztető űr akciójáték (AMIGA).

G. P. TENNIS MANAGER: az 1991/3. számban elemzett C64-es program AMIGA verziója (AMIGA).

SWORD AND GALLEONS: a középkori hajózás és kalózkodás minden csínyját elsajátíthatjuk ezzel a nem mindennapi izgalmakat ígérő játékkal (AMIGA).

THINK TWICE: MASTERMIND játék (AMIGA).

HARRICANA: motoros szánkóverseny (AMIGA).

DITRIS: TETRIS rajongók örömére egy újabb két személyes verzió (AMIGA).

SWIV (SILKWORM IV): ezidáig a legszebb lövöldözős játék (AMIGA).

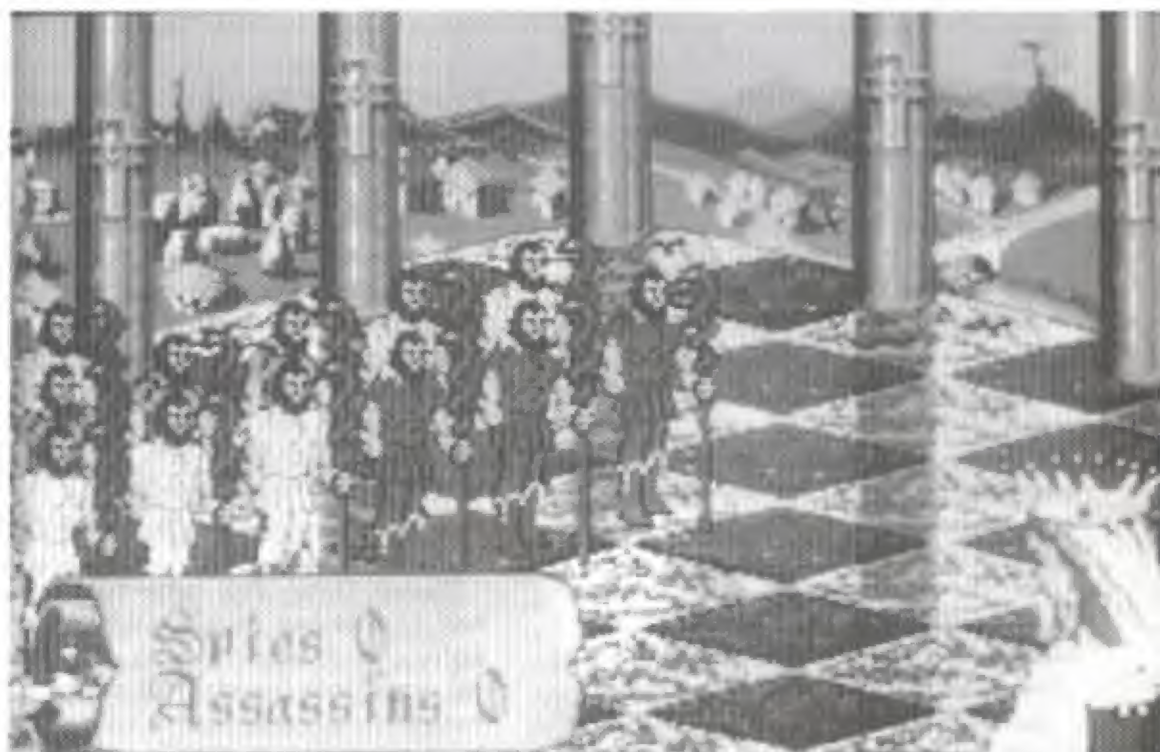
SKI OR DIE: az 576 KBYTE-ban korábban már ismertetett sportjáték AMIGA verziója (AMIGA).

WIZARDY: egy vérbeli kalandjáték varázslókkal és törpékkel egy labirintusban (AMIGA).

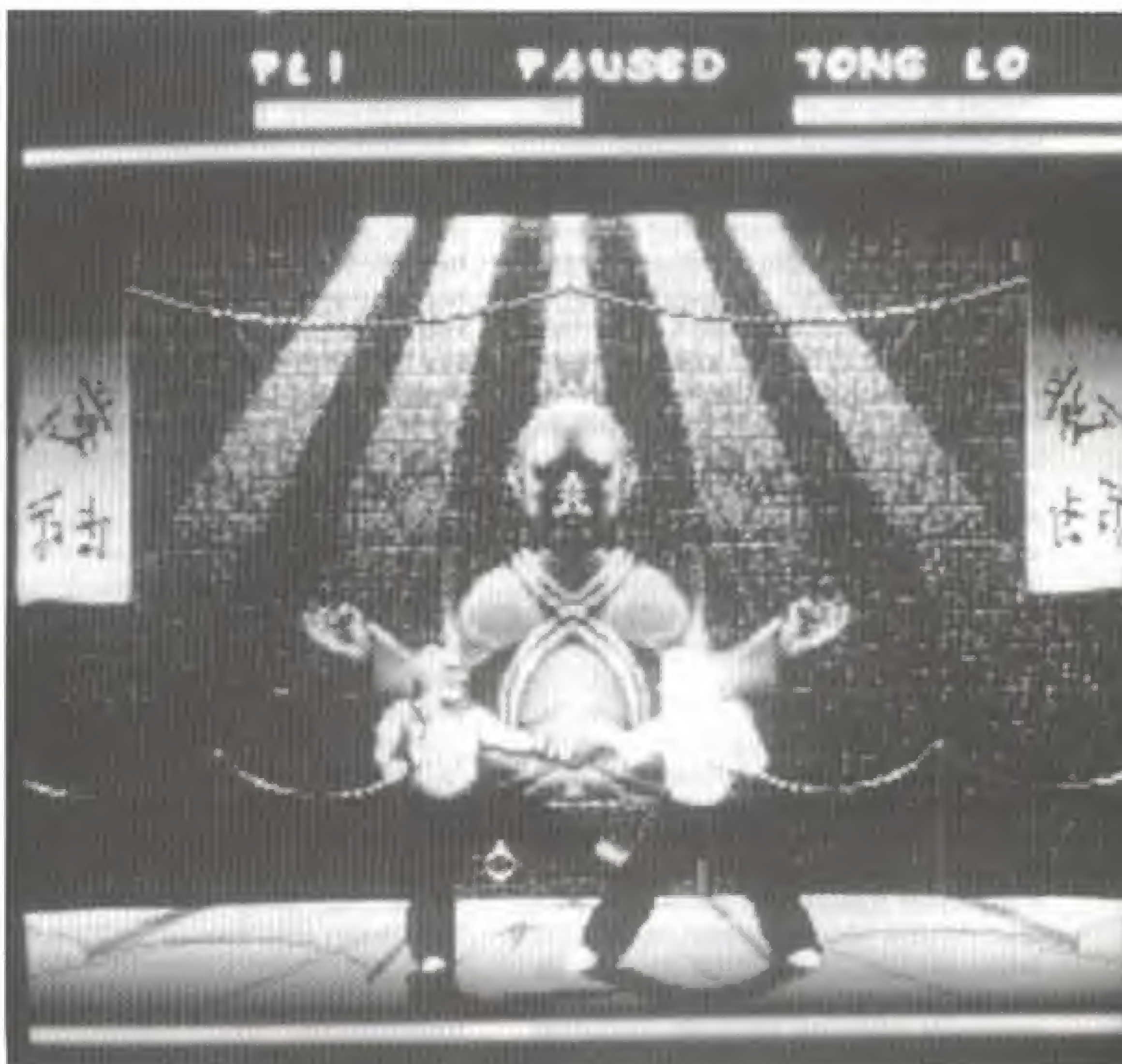
U. M. S. II: stratégiai játék, melynek nagy előnye, hogy a történelem minden korában játszható (AMIGA).

WARLOCK THE AVENGER (DRUID III): egy klasszikus arcade akció játék, mely a misztikum és a varázslat birodalmában Belornban játszódik. A sikeres DRUID után, mely már a maga korában is korszakalkotó volt, elkészült az ENLIGHTENMENT, majd a hatalmas sikeren felbuzdúlva a sorozat harmadik része is. A feladat hasonló az elődökben megszokottakhoz: nyolc felderítetlen labirintus, számos ismeretlen tárgy, titkos ösvények és ezernyi más veszély leselkedik ránk a MILLENIUM új játékában hála tervezőjének és megalkotójának DENE CARTER-nek (C64, AMIGA).

BETRAYAL *FOTÓ: AMIGA*



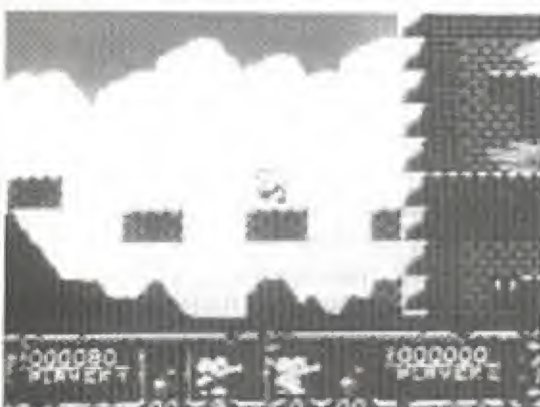
FULL CONTACT *FOTÓ: AMIGA*



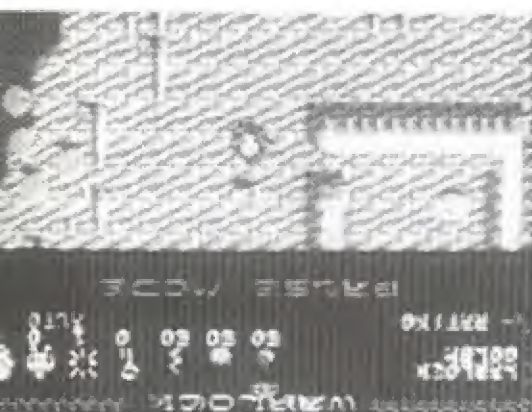


CRIME WAVE *FOTÓ: AMIGA*

ELEFANT ANTICS *FOTÓ: C 64*







WARLOCK *FOTÓ: C 64*

SUPER CARS *FOTÓ: C 64*



DAS BOOT: Idő: 1941 tele, a helyszín: Észak-Atlanti-óceán. A jeges vízben minél mélyebbre merülsz, annál nagyobb a nyomás. Víziaknák robbannak körülötted. Tengeralattjáród acél ökölként hasítja a vizet. Idegek harca ez. Sikerül túlélni küldetésed vagy az ellenséges hajókonvoj áldozatává válsz? Merre van a kiút? A MINDSCAPE új 3D tengeralattjáró szimulátora nem mindennapi izgalmakat ígér! Nos Kapitány, mély lélegzet és merülés...

OILMANIA: egy ősrégi logikai, ügyességi C64-es program újbóli feldolgozása (C64, AMIGA).
CHIP'S CHALLENGE: az EPIX cég legújabb logikai játéka (C64, AMIGA).
LUPO ALBERTO: a képregényfigura kalandjai egy ügyességi mászkálós játék formájában (C64, AMIGA).
DIPLOMACY: stratégiai játék, melynek AMIGA verziója már ismert (C64).
SUPER CARS: ugyancsak egy AMIGA sikerprogram C64-es átirata, amelyről elmondható, hogy remekül sikerült (C64).
LOOPZ: PIPE-MANIA-ra emlékeztető logikai játék (C64).
RUN FOR GOLD: atlétikai verseny (C64).
TURRICAN II: az ismert akció játék második része (C64, AMIGA).
ELEFANT ANTICS: NEW ZEALAND STORY-hoz teljesen hasonló akció ügyességi játék, azzal a különbséggel, hogy itt egy kis elefánt a főhősünk (C64, AMIGA).
7 UP SPOT: táblás logikai játék (C64).
Quick GRAW MCGRAW: western ügyességi játék, melyben egy seriff Ló a főszereplő (C64).
CRIME WAVE: rendőr akció gyönyörűen digitalizált betétekkel (AMIGA).
FULL CONTACT: karate (AMIGA).
BLUE MAX: I. VII. Háborús 3D repülőgépes akció játék (AMIGA).
BETRAYAL: „DEFENDER OF THE CROWN"-hoz hasonló játék stratégiai és akció elemekkel fölvértezve (AMIGA).



TOP LISTA

1991 április

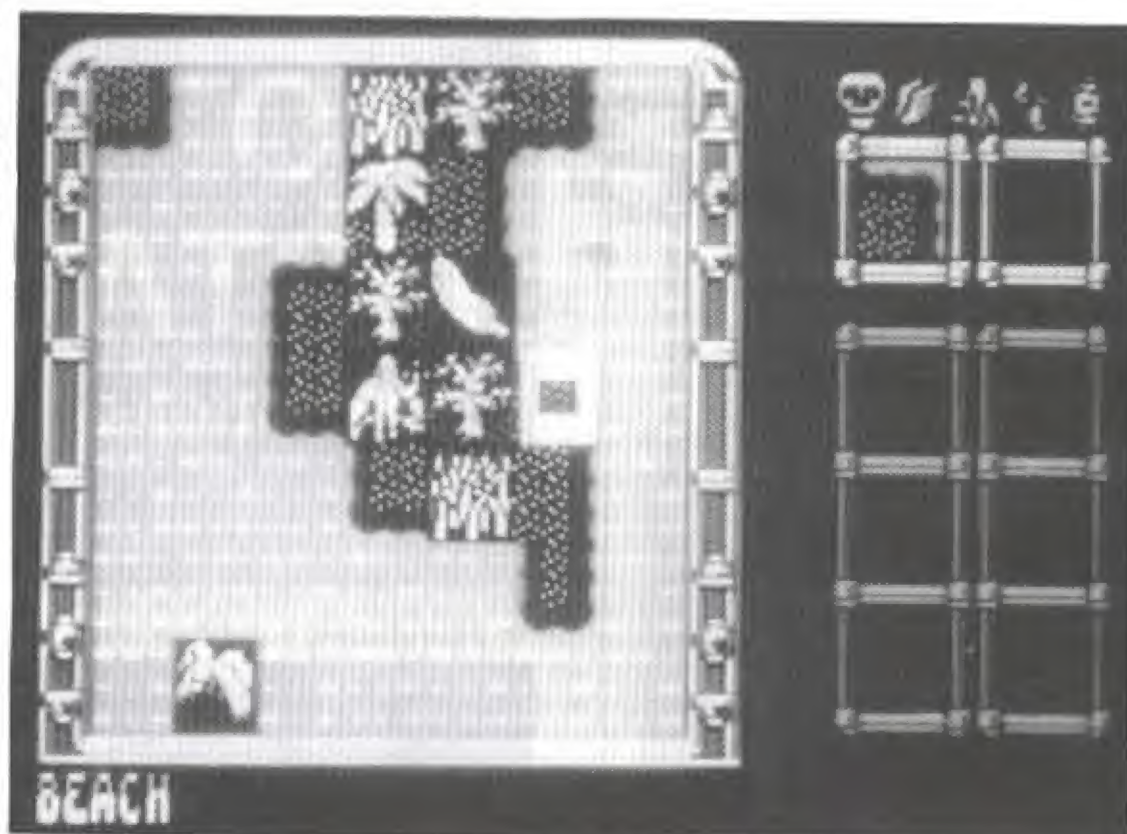
AMIGA

- LEMMINGS
- HYPNOTIC LANDS
- FAST FOOD
- OBITUS
- POWERMONGER
- CROWN
- 9 LIVES
- BETRAYAL
- JUDGE DREDD
- SUPER SKWEEK

C-64

- C.R.E.A.T.U.R.E.S.
- LUPO ALBERTO
- SHADOW OF THE BEAST
- SARAKON
- CHIP'S CHALLENGE
- CAVEMANIA
- TURRICAN II.
- WACKY DARTS
- HUGO
- 7 UP SPOT

FOTÓ: C–64



A folytatás is bonyolult játék

A MYTHOS GAMES programozói gárdája a Lords of Chaos sikerén felbuzdulva elkészítette a játék folytatását, ami még az előzőnél is bonyolultabbra sikerült, de az ott megszerezhető tapasztalatok sok segítséget nyújthatnak a játékban felmerülő problémák megoldásában.

Azért azoknak sem kell elkeseredni, akiknek nincsen birtokában ez a tapasztalatanyag, mert ez a leírás az ő megsegítésükre íródott. Akkor kezdjünk is bele!

A játék elején ki kell választani, hogy angolul vagy németül kívánjuk-e a játék üzeneteit olvasni (e cikk az angol verzió üzeneteit tartalmazza, tehát az ENGLISH szót ajánlott válsztani). Ezután a játék irányításának két lehetősége közül választhatunk. A kijelölő sávot az A billentyűvel mozgathatjuk, s a kiválasztott spce-szel küldhetjük el. Ha a billentyűzetet választottuk, akkor az irányítás a következő lesz: Q: fel, A: le, O: balra, P: jobbra.

Így végül eljutottunk a játék legfontosabb menüjébe (WIZARD DESIGNER), ahol a leendő nagy varázslónkat készíthetjük el.

Először válasszuk a DESIGN WIZARD pontot, adjuk meg a varázslónk nevét (NAME), ezután következhet a személyes tulajdonságok megadása (CHARACTER). Kezdetben 600 tapasztalat (EXPERIENCE) pont áll rendelkezésünkre, de vigyázzunk, mert a varázslatokat is ebből kell megvennünk. A pontok csökkentése, vagy növelése a JOYSTICK jobbra-balra mozgatásával, vagy ha billentyűzetet választottuk, akkor az O és a P billentyűvel történik (ezután a leírás folyamán nem fogom külön említeni, hogy billentyűzeten mi az irányítás megfelelője). A változtatható tulajdonságok a következők:

MANA: maximum 200 lehet, s majd később lesz róla szó.

ACTION POINT: maximum 40 lehet, a játék során minden tevékenységünk fogyasztja (lépés, varázslás, tárgyhasználat, stb.)

STAMINA: maximum 90 lehet, ez az erőnk, mely a játék folyamán az ACTION POINT-hoz hasonlóan mindentől fogy. Minden kör végén töltődik, kezdeti értékre való visszaállítása evéssel vagy gyógyító ital (HEALING POTION) megivásával lehetséges.

CONSTITUTION: maximum 90 lehet, ez az életerőnk, mozgásnál nem fogy, csak harc közben. Vigyázzunk, mert ha súlyos sebesülést szerzünk, akkor folyamatosan minden kör végén vesztünk belőle mindaddig, míg gyógyító italt (HEALING POTION) nem iszunk, vagy valamilyen mágikus gyümölcsöt nem eszünk (pl.: MAGIC APPLE).

COMBAT: maximum 30 lehet, ez a támadás folyamán a támadóerőnket határozza meg. Vagy fegyver felvételével, vagy pedig erőital (STRENGTH POTION) elfogyasztásával növelhető. Súlyos sebesülés csökkenti, vagy 0-ra redukálja.

DEFENCE: maximum 30 lehet, a támadás kivédésében való tehetségünket adja meg. Pajzs felvételével, vagy védőital elfogyasztásával (PROTECTION POTION) növelhető. A pajzsot nem kell a kezünkben tartani ahhoz, hogy hasson! Súlyos sebesüléskor a COMBAT ponthoz hasonlóan változik.

MAGIC RESISTANCE: maximum 100 lehet, minél magasabb, annál nagyobb az ellenállásunk más varázslók varázslataival szemben.

A következő menüpont a SPELLS, melyben a játék folyamán használni kívánt varázslatokat vásárolhatjuk meg. Nagyon jól gondoljuk meg, hogy milyen varázslatokat tanulunk be, mert ez döntően befolyásolja a játék alakulását. A könnyebb választást megsegítendő, leírom a varázslatok teljes listáját, magyarázattal. A varázslatok egyik fele teremtő varázslat. Nem minden teremtmény tud tárgyat felvenni, amelyik tud az a jellemzésében PU-val (PICK UP) jelölöm. A teremtő varázslatokkal kezdem:

PIXIE: gyenge harcos, láthatatlan, PU;
DWARF: gyenge harcos, olcsó, PU;
GIBLIN: gyenge harcos, olcsó PU;
TROLL: nagy STAMINA, PU;
GIANT: közepes harcos, PU;
CENTAUR: gyenge harcos;
UNICORN: meglovagolható, jó STAMINA, jó ACTION POINT;
PEGASUS: tud repülni, meglovagolható, jó STAMINA;
GRYPHON: meglovagolható, tud repülni;
ELEPHANT: meglovagolható, jó a DEFENCE-e;
GORILLA: közepes harcos, PU;
LION: közepes harcos;
BEAR: közepes harcos;
CROCODILE: közepes harcos, korlátlanul mozoghat a vízben;
GIANT BAT: gyenge harcos, tud repülni;
HARPY: gyenge harcos, tud repülni, PU;
GIANT SPIDER: jó COMBAT, jó DEFENCE, a legjobb erdőirtó;

Lords of Chaos II

ZOMBIE: halott, nagyon gyenge harcos, PU;
GHOST: halott, tud repülni, jó STAMINA;
VAMPIRE: halott, közepes harcos, tud repülni, PU;
SPECTRE: halott, jó harcos;
DEMON: halott, jó harcos.

Italkészítő varázslatok:

STRENGTH POTION: növeli a COMBAT-ot;
PROTECTION POTION: növeli a DEFENCE-t;
INVISIBILITY POTION: láthatalanná tesz;
SPEED POTION: megnöveli az ACTION POINT-ot;
FLYING POTION: megivása után képesek leszünk repülni;
SUPER POTION: megnöveli a COMBAT, A DEFENCE és az ACTION pontjainkat;
HEALING POTION: visszaállítja a CONSTITUTION-t és a STAMINA-t.

Támadó és védekező varázslatok:

MAGIC FIRE: tűzet gyújt, mely elijeszti az ellenségeinket;
GOOEY BLOB: ragacsot generál, ami nehezíti az ellenséges lények mozgását;
TANGLE VINE: füvet növeszt, hatása megegyezik az előzővel;
FLOOD: árvíz, szárazföldi ellenségek mozgásának nehezítése;
ENCHANT: ha sikerül, akkor elcsábíthatjuk az ellenség egyik teremtményét, s ezután úgy kezelhetjük, mintha mi teremtettük volna;
SUBVERSION: megzavarás, ha sikerül, akkor az ellenségünk elmenekül;
CURSE: átok, az ellenség gyengítésére szolgál.

Ha már mindent megadtunk, lépjünk ki a DESIGN menübe. Itt elmenthetjük varázslóinkat lemezre (SAVE WIZARD), vagy egy régebbit tölthetünk be (LOAD WIZARD). Ha valamely varázslónkra nincs szükségünk, akkor azt le is törölhetjük (DELETE WIZARD).

A lemezen két pályát találunk, ezek egyikét a LOAD SCENARIO-val tölthetjük be. Az első pálya neve 4, a másodiké 5. A kívánt pálya számát írjuk be FILE NAME-nek, s már töltődik is.

A most megjelenő menüből indíthatjuk a játékot a PLAY GAME opció segítségével. Az előbb leírt menüpontokon kívül megjelent még egy új, a LOAD DESIGNER, ezzel visszaléphetünk a WIZARD DESIGNER-be. Válasszuk a PLAY GAME-t. Ha a négyes SCENARIO-t választottuk, akkor meg kell adnunk azt is, hány játékos kíván részt venni a játékban (minimum 2!).

Betöltődött a kiválasztott pálya, megjelent a játékképernyő, s a pálya egy véletlenszerűen kiválasztott pontján látjuk a varázslónkat.

Először a képernyő jelöléseiről mondanék pár szót. A képernyő jobb felső sarkában egymásután öt ikont láthatunk, ezek akkor jeleznek valamit, ha rámegyünk valamely karakterünkre. A jelentések a következők:

Halálfej: a teremtmény élőhalott;
Szárnyak: az illető tud repülni;
Lovagló: meglovagolható teremtmény;
Vércseppek: a teremtmény súlyos sebesült (a következményeket korábban leírtam);
Szem: láthatatlan teremtmény.

Ha ezek közül valamelyik villog, akkor az aktuális állítás igaz rá.

A jobb alsó sarokban a teremtmény tulajdonságai láthatók oszlopdiagramm formájában:

Láb: ACTION POINT;
Villám: STAMINA;
Szív: CONSTITUTION;
Kard: COMBAT;
Pajzs: DEFENCE.

A bal alsó sarokban a teremtmény neve és irányítója van, pl.: DWARF-WIZARD1. Ha a teremtmény neve után egy szárny ikon látható, akkor az épp repül. Ennyit a képernyő szerkezetéről!

Vágjunk bele a játék kezelésének leírásába, kezdjük a mozgatásával:

A játék folyamán bármelyik saját karakterünket úgy tudjuk kiválasztani, hogy rávisszük a cursort és megnyomjuk a tűzgombot. Ilyenkor megjelenik egy kis menü, melynek az első pontja a SELECT-G, vagy SELECT-A aszerint, hogy a kiválasztandó teremtmény a földön vagy pedig a levegőben van. Lehetséges az is, hogy egy ponton két teremtmény áll: egy a földön, egy pedig a levegőben. Visszatérve a SELECT-hez: erre ráklikkelve mozgathatjuk a teremtményt, úgy hogy valamely szomszédos mezőre klikkeljünk. Ennek a menünek van még néhány figyelemre méltó pontja:

NEXT: egy másik karakterünkre lép (Kezdetben csak a varázslónk van).

INFORM: saját, vagy ellenséges teremtmény tulajdonságait nézhetjük meg.

BIG MAP: a pálya teljes térképét mutatja meg.

END TURN: a kör befejezése, ide csak akkor lépjünk, ha már minden karakterünkkel léptünk.

CANCEL: kilépés a menüből (ez mindenhol az, tehát a későbbiekben nem fogom külön megemlíteni).

Ha a SELECT kiválasztása után magunkra klikkelünk, akkor egy új menübe lépünk. Ennek a menünek a játék során előforduló összes pontját leírom, ezért ne csodálkozzon az, akinek nem jelenik meg rögtön mindegyik.

END MOVE: az adott szereplővel való mozgás befejezése.

CENTRE: a karaktert a játéktér közepére hozza.

BIG MAP: teljes térkép.

CAST(-G, -A): varázslás, mehet földi vagy légi célpontra. Az italokat és a teremtményeinket a földre varázsoljuk. Minden varázslásnál fogy a MANA-ánk értéke. Próbáljuk meg jól beosztani, mert minden kör végén csak négygyel nő.

USE: valamely kezünkben lévő tárgy használata. A bezárt ajtókat úgy nyithatjuk ki, hogy USE után ráklikkelünk.

CHANGE: nálunk levő tárgyak közül egyet kézbe vehetünk.

FLY: repülni tudó teremtmény ezzel száll fel.

LAND: leszállás a földre.

RIDE: meglovagolható karakterünkre ezzel ülhetünk fel.

RIDER: leszállás a teremtmény hátáról.

FIRE(-G, -A): ha van íjunk, ezzel lőhetünk földi vagy légi célpontra.

THROW(-g, -A): a kezünkben lévő tárgy elhajítása (támadásnak is jó).

DRINK: ha rajta állunk a „fazékon" (COULDRON), vagy varázsitalos üveg van épp a kezünkben, akkor ezzel a ponttal ihatjuk ki.

FILL: üres üveg (VIAL) megtöltése varázsitallal. Ráállunk a „fazékra" (COULDRON), kezünkbe vesszük az üveget és kiválasztjuk a FILL-t.

EAT: a kezünkben lévő tárgy megevése.

DROP: a kezünkben lévő tárgy ledobása.

PICK UP: tárgy felverése, maximum 10 tárgy lehet nálunk (ha elbírjuk).

OK, a játék célja az, hogy minél több kincset gyűjtve eljussunk a kapuhoz (PORTAL), ami egy bizonyos számú kör letelte után jelenik csak meg a térképen. Ha a játék során esetleg meghal a varázslónk, akkor ez számunkra a játék elvesztését jelenti, mert csak a varázslóval lehet a PORTAL-on keresztül távozni a játékból. Ha a PORTAL eltűnik, s mi még nem értünk oda, akkor szintén veszítettünk. Az idő (azaz a körök száma) gyorsan fogy, minden

Lords of Chaos II

kör végén a játék kiírja, hogy melyik körben (TURN) járunk. Hogy sok kincset szerezve végül is eljussunk a PORTAL-ba, sok csatát kell vívnunk. Ez úgy történik, hogy a kiválasztott támadó karakterünket rámozgatjuk az ellenség valamely teremtményére. Minden független teremtmény (INDEPENDENT CREATURES) ellenséges! Természetesen ha van íjunk vagy valamilyen dobófegyverünk (pl.: DAGGER), akkor azt is használhatjuk. Élőhalott ellenségeinket (pl.: VULTURE OF DEATH, MUMMY) csak élőhalott karaktereinkkel támadhatjuk eredményesen! Ha van valamilyen mágikus fegyverünk (MAGIC SWORD, MAGIC BOW), akkor azzal korlátlanul támadhatunk élőt és holtat is.

Ne mi harcoljunk, harcoljanak a teremtményeink helyettünk. De persze segítsük őket varázslatainkkal és varázsitaljainkkal. Varázsital készítéséhez szükségünk van először is egy „fazék"-ra (COULDRON), egy alapanyag növényre és a megfelelő varázslatra. Az alapanyagok a különböző varázslatokhoz a következők:

MISTLETOE (fagyöngy): STRENGTH POTION;
CLOVER (lóhere): PROTECTION POTION;
CRYSTAL (kristály): INVISIBILITY POTION;
SULP (kén): SPEED POTION;
FAIRY WING (tündeszárny): FLYING POTION;
AMBERGRIS (ámbra): SUPER POTION;
DRAGON HERB (sárkányfű): HEALING POTION.

Talán ennyit a játék kezeléséről. Most pedig leírnám a két SCENARIO kerettörténetét:

Négyes SCENARIO: Iris szigete.

Valaha sok-sok kalandor indult útnak, hogy megtalálja a kincsek kincsét, melyet a legendás Iris legendás országa rejt. De ahogy az szokott lenni, csak egy-két szerencsés tért haza, az is üres kézzel. Ezek azt beszélik, hogy a hatalmas kincs Iris szigetén, a pislogó fák erdejében van elrejtve, de onnan élő még sosem került elő. Az erdő teli van nagyobb veszedelmekkel, s iszonyatos teremtményekkel, s ott vannak a mágikus pislogó fák is, melyek ellenállnak a varázslat minden fajtájának. Ők az idők kezdetétől fogva élnek, mindenre odafigyelnek, nem felejtenek és őrzik elrejtettt kincseiket, titkaikat.

Részletes végigcsinálási útmutató nem lehetséges, de azért van néhány tanácsom: rögtön menjünk a szemek erdejéhez (a legnagyobb sziget), s kezdjük el kiirtani (pókokkal a legjobb).

Lords of Chaos II

A ládákat nyissuk ki a kulcsokkal, a kincseket szedjük össze, s végül menjünk a kapuhoz (PORTAL). Ez ennél a pályánál a 26–29-ik kör környékén jelenik meg, s 10 körön át marad. A játék végén a PORTAL-hoz juttatott kincsekért a következő pontokat kapjuk:

GOLD (arany): 16 pont;
RUBY (rubin): 12 pont;
EMERALD (smaragd): 8 pont;

Ötös SCENARIO: Az élőhalottak sírlabirintusa.

Sok-sok évvel ezelőtt Shazard, az Elpusztíthatatlan uralta a Föld sok tartományát. Mielőtt a Nagy Úr magához szólította, megépíttette mágikus labirintusát, mely majd megőrzi rettenetes nevének emlékezetét az idők végezetéig. Valahol a labirintus legtitkosabb kamráinak egyikében elrejtette legnagyobb kincsét: Wrath varázspálcáját, melyet valaha a legveszedelmesebb varázslatainak forrásaként használt. Sokan léptek be labirintusába az értékes kincset kutatva, de azt csak a legbölcsebb és legtapasztaltabb varázsló képes megtalálni. Te is útrakelsz, de tudomásod van arról is, hogy Shazard gonoszságának egyik nagy hódolója, a tehetséges és velejéig gonosz Helix is útrakelt, hogy felkutassa mestere kincsét. Így nemcsak a kincset védő csapdát és teremtményeket kell legyőznöd, hanem Helix szolgáit és magát Helixet is.

Ezt a pályát csak egy személy játszhatja! Itt is csak tanácsot tudok adni. Még mielőtt bemennénk a labirintusba szedjünk össze annyi varázsital-alapanyagot és COULDRON-t amennyit csak tudunk, mert szükségünk lesz arra, hogy teremtményeink a legnagyobb formájukban legyenek. A PORTAL itt a 28–30 közötti körök (TURN) valamelyikében válik láthatóvá, s további 15 körön át marad az. A PORTAL-ba juttatott kincsekért kapható pontok száma a következő:

STAFF OF WRATH (Wrath varázspálcája): 35 pont;
GOLD (arany): 16 pont;
RUBY (rubin): 12 pont;
EMERALD (smaragd): 8 pont.

A játék igazán jó szórakozást nyújt mindenkinek, azok pedig, akik a LASER SQUAD I–II-t megkedvelték, ebben kedvenc játékuknak egy újabb részét üdvözölhetik.

Két, vagy több varázsló csatája a saját és a tőlük független teremtmények ellen könnyen szerezhet vidám órákat.

	AMIGA	C–64
GRAFIKA		23
ZENE		35
JÁTSZHATÓSÁG		78
Összesen:		61



Hókusz POKEusz
(Amiga)

– JAMES POND: Játék közben gépeljük be: JUNKYARD és utána nyomjunk „return"-t az örökélethez. Ezután az örökélet „return"-el ki/be kapcsolható, „D" megnyomására pedig kinyílnak a kijáratok zárt ajtajai.

– CHAOS STRIKES BACK: Találjuk meg a sárkányt, és használjuk a MON ZO GOR SAR varázslatot. Nyomjuk le „ESC"-t, s közben nyomjuk le a bal „ALT" gombot, és gépeljük be: LORD LIBRASULUS SMITHES THEE DOWN. Unpauzáljuk a játékot és öljük meg az állatot, amely hátrahagy egy „Firestaff"-ot, és a party sérthetetlen lesz.

– THE SPY WHO LOVED ME: a legelső kezdőképernyőn gépeljük be: MISSMONEYPENNY.

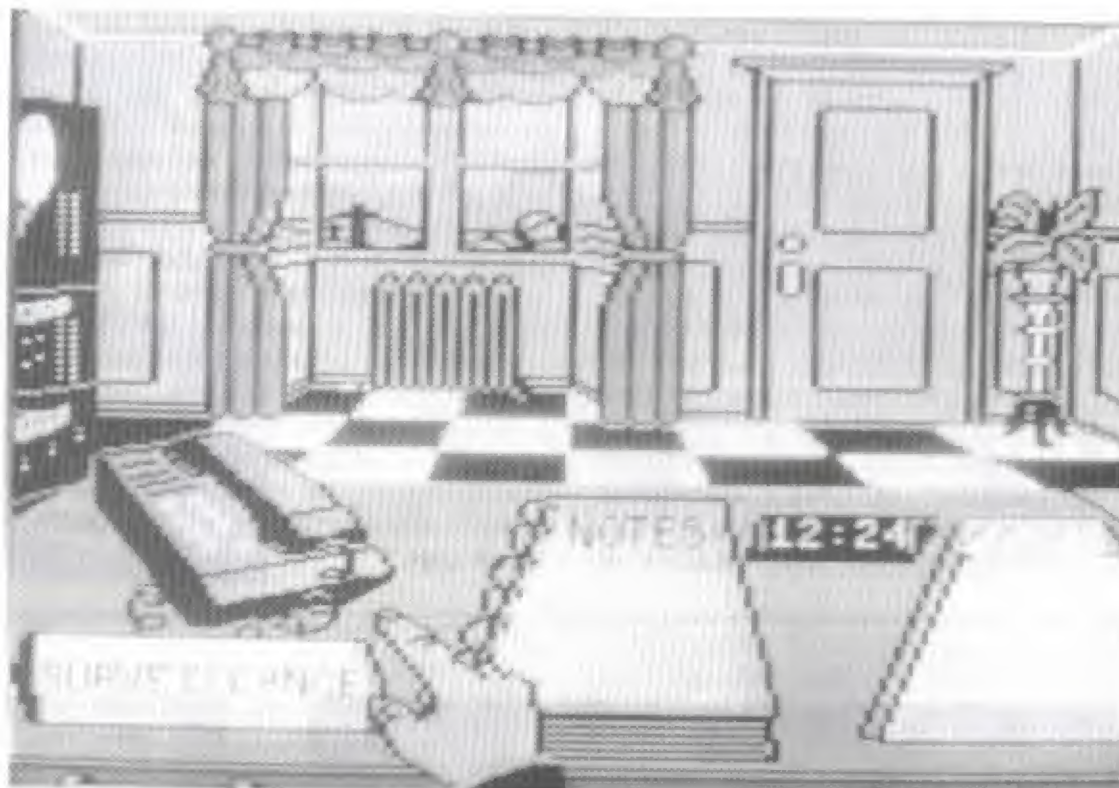
– OOPS UP:
Level 10-DO4G 20-DK49
30-10F4 40-4G7H
50-S04L 60-MC90
70-FUK0 80-EB01
90-A234

– FANTASY WORLD DIZZY: Amikor a krokodil szájára ugrunk, kössük rá a kötelet, a további problémák elkerülése végett.

FOTÓ: C–64

Gyilkosság éjfélkor

KILLED UNTIL DEATH



A világ öt legjobb krimiírója a Gargoyle Hotelben gyűlt össze, hogy képzeletbeli történeteit végre megvalósítsa (és ezzel csökkentse a tollforgatók népes táborát). A bűntény felderítésével Hercule Holmesot bízzák meg. A kiváló detektívnek 12 óra alatt kell kinyomoznia a tettest, az áldozatot, az eszközt, a helyszínt és a gyilkosság indítékait. A játék végére tehát kiderül, képes vagy-e megakadályozni a bűntettet, vagy új hős után kell néznünk.

Bár a játék viszonylag régen jelent meg, most mégis kitérünk rá, hiszen az ötlet egyedülálló, grafikája pedig a legújabb programokkal is felveszi a versenyt. A bűntények megoldásához a logikán kívül néhány angol szó ismeretére is szükségünk lesz, úgyhogy készítsünk egy szótárat is a joystick mellé.

Feladatunk igen összetett. Először a lehető legtöbb információt kell összegyűjtenünk az öt gyanusított személyről. Ehhez rengeteg feljegyzés olvasgatása mellett, betörhetünk az egyes szobákba, poloskákat és kamerákat helyezhetünk el a szálloda különböző pontjain. A megszerzett adatok alapján megkezdhetjük az emberek kihallgatását. A kapott válaszokból kell a gyilkosság körülményeit kiderítenünk és máris jöhet a leszámolás.

A játék kezdetén beiratkozhatunk a Holmes Nyomozóképző Iskolába, ahol minden vérbeli zsaru számára szükséges tudást megszerezhetünk. A tanfolyam elvégzése után választhatunk a megoldásra váró esetek közül. A négy nehézségi fokozat mindegyikében bőséges választék áll rendelkezésünkre. Ezután egy kis irodában találjuk magunkat. Az íróasztalon rengeteg dosszié (Files) és feljegyzés (Notes) hever. Ezek mellett találunk egy telefont, műszaki eszközeink irányítópultját (Surveillance) és egy órát, mely könyörtelenül jelzi az éjfél közeledtét.

A dossziékban az öt gyanúsított rövid jellemzését, szenvedélyeik leírását olvashatjuk. Ezeket érdemes figyelmesen elolvasni, mert később hasznát vehetjük.

Következő lépésnek válasszuk műszereinket, és próbáljunk meg behatolni minden lakosztályba (Break in). Mivel házkutatási parancsunk nincs, csak akkor van erre esélyünk, ha a tulajdonosa éppen nincs otthon. (A monitor segítségével nézhetjük meg, ki tartózkodik a szobájában.) A zár felnyitásához egy kérdésre kell válaszolnunk. Ezek a tesztek a krimiirodalom részeit kérik számon tőlünk. Ha rosszul totózunk, egyenruhás őr állja utunkat, és egy ideig ott is marad az ajtó előtt. Jó válasz esetén körülnézhetünk a szobában, és elolvashatjuk az asztalon hagyott személyes feljegyzéseket a titkos találkák helyével és időpontjával.

Ha már mindent tudunk, hagyjuk el a szobákat, és állítsuk be a lehallgató berendezéseket a találkák idejére! Erre a célra három képmagnót használhatunk, melyek egyszerre 30 percnyi anyagot tudnak rögzíteni. Minden magnóra be kell állítanunk a felvétel helyét és kezdetének időpontját. (A fehér kurzort mozgassuk a kívánt szóra, majd nyomjuk meg a tüzet! Állítsuk be az adatokat majd a sor végén levő SET felirattal fejezzük be a változtatásokat! Ezután a felvétel végéig az egész sor piros lesz). A kazettát később visszatekerhetjük és többször is megnézhetjük.

A monitorokkal bármelyik szobába benézhetünk, és kihallgathatjuk az ottani beszélgetéseket.

A szobák átkutatásánál és a lehallgatásoknál megtudott adatok automatikusan bekerülnek az íróasztalon fekvő noteszbe, ahol rendszerezve olvashatjuk végig azokat (Break in Notes, Monitor Notes).

Most, hogy már elég sokat tudunk szomszédainkról, vegyük fel a telefont, és tegyünk fel néhány kérdést nekik! Rövid csengetés után megjelenik a kiválasztott emberke, akit először egy jó kérdéssel sarokba kell szorítanunk. Négy lehetséges kérdés közül válaszszuk ki azt, amelyik eddigi tapasztalataink alapján érzékenyen fogja őt érinteni. Sikertelen kísérlet esetén írónk leteszi a telefont, és néhány percig nem is veszi fel. Jó választás után kereszt-kérdéseket tehetünk fel (Few questions), vagy megvádolhatjuk emberünket (Confront).

A vallatás során négy kérdést tehetünk fel, melyekben a gyilkos és az áldozat személyéről, az eszközről és a helyszínről faggathatjuk emberünket. Például megkérdezhetjük, lehet-e kés a gyilkos fegyver. Erre a gyanusított elmondja, hogy ha a kés a fegyver, akkor ki nem lehet a gyilkos.

Az ilyen válaszokból kell kitalálnunk a rejtély megoldását. Ebben sokat segít a noteszben található táblázat (Phone Notes). A táblázatban az összes kapott választ végignézhetjük, rendezhetjük őket valamilyen szempont szerint (Sort), illetve kitörölhetjük a feleslegeseket (Delete).

A könnyebb szinteken a megoldás megtalálását lényegesen segíti, hogy a vallatott személyek egy-egy jó kérdésre megrémülnek. Ilyenkor meglehetősen ijedt képet vágnak, és a válaszuk sárga színnel jelenik meg. Ekkor már biztosak lehetünk benne, hogy jó helyen keresgélünk. A nehezebb fela-

datoknál egyre kevesebb ilyen segítséget kapunk.

Ha már elég adat áll a rendelkezésünkre, használjuk egy kicsit a fejünket, hiszen a válaszok alapján kell lelepleznünk a tettest. Amikor minden összeállt, hívjuk fel a gyilkost, és vádoljuk meg őt. Ekkor sorban meg kell adnunk az áldozat nevét, a gyilkos szerszámot és a helyszínt, végül ki kell találnunk az indítékot is. A szobák átkutatása és a lehallgatások során szerzett ismereteket felhasználva kell választanunk a négy lehetséges indíték közül. Minden rejtélynél csak egyszer vádolhatunk meg valakit. Ha a gyilkosság körülményeiből nem találunk el valamit, elveszítjük a játékot, és az ismeretlen tettes végez velünk. (Természetesen a gyilkosságot sem sikerül megakadályoznunk). Ilyenkor, ha közel jártunk az igazsághoz, elolvashatjuk a megoldást és a mese tanulságát.

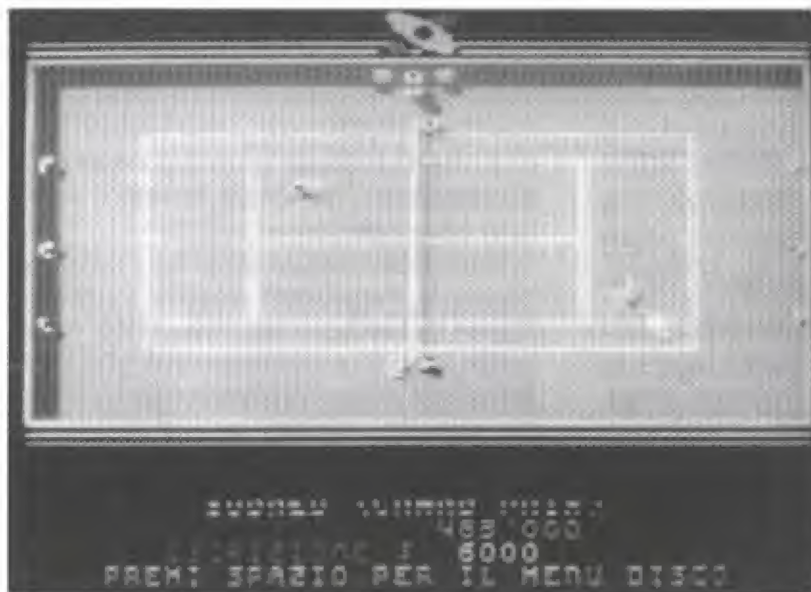
Nyomozás közben néha névtelen telefonokat kapunk. Ilyenkor érdemes azonnal felvenni a kagylót, az információk munkánkat segítik. Ezek a beszélgetések is bekerülnek a noteszbe (Call notes).

A játékot az F7 billentyűvel megállíthatjuk, a hangokat pedig F5-tel kapcsolhatjuk ki. Ha meguntunk egy esetet, az F1 lenyomása után választhatunk újat.

Előre tehát ifjú Holmes-ok remek agytorna, 21 megoldatlan ügy vár rátok (és persze az angol gyakorlása sem árt meg).

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	57	43
ZENE	38	40
JÁTSZHATÓSÁG	68	73
Összesen:	52	60





FOTÓ: C–64

G. P. Tennis Manager

Járjuk végig a világ összes teniszszentélyét, győzzük le Stefan Edberget, Ivan Lendlt, és foglaljuk el a minket megillető helyet az ATP ranglistájának elején!

Az olasz Simulmondo új programja, a G. P. Tennis Manager erre nyújt lehetőséget. Egy feltörekvő, tehetséges (?) teniszező útját egyengetjük, mint menedzser.

Válasszuk ki, hogy olaszul vagy angolul kérjük az információkat, új játékot kezdünk, vagy egy kimentett állást akarunk folytatni, esetleg gyakorlunk egy keveset.

Kezdjük a gyakorlással. Játszhatunk a gép ellen, vagy a barátunkkal. Négyféle pályaborítás közül választhatunk (salak, bitumen, műanyag vagy fű), s még meghatározhatjuk a mérkőzés hosszát is.



A kellő bemelegítés után kezdődhet az igazi játék. Döntsük el hány játékost akarunk menedzselni (1–5), melyik nehézségi fokozatban (1–3), és hány évig (1–5).

Mielőtt választanánk, nézzük végig a „kínálatot". A jobbra mutató nyílra vigyük a jelet, majd nyomjuk meg a tűzgombot. Előttünk a játékos kartonja, rajta egy fénykép, a játékos neve, s a nemzetiségét jelölő zászló. Megtudjuk még, hogy jobb-, vagy balkezes-e a teniszező, valamint az életkorát, magasságát és a testsúlyát. Látunk néhány grafikont is. Ezek mutatják a lényeget, a versenyző pillanatnyi felkészültségét:

- resistance (ellenállóképesség)
- shape (erőnlét, forma)
- service (adogatás)
- forehand (tenyeres ütés)
- backhand (fonák)
- volley (röpte)
- dropshot (ütéserő)

Január elején kezdünk, mind az a táblázatból látszik. Az is kiderül, hogy pártfogoltunk az előkelő kilencvenhatodik helyen tanyázik az ATP ranglistán (ATP ranking), és vagyonunk 50 000 $. Pillanatnyi értékelésünk 0 (man. rating%), de a játékosunk első labdaérintésekor ez azonnal emelkedik. Az „end contract" az érvényes szerződés lejártát mutatja, ha van ilyenünk. (Kezdetben nincs).

A gép minden fordulóban tudatja velünk a következő verseny helyszínét,

a besorolását (tournament, grand prix, grand slam), az összdíjazást és a nevezési díjat. Induljunk el a versenyen.

Megjelenik a sorsolás, majd az ellenfelünk és a mi ügyességünket mutató táblázatok. Minden játszma előtt választhatunk, hogy automatikus irányítás legyen-e (ez esetben legtöbbször bejön a papírforma), vagy mi irányítunk joystickkal. Alul látunk néhány kis joystickot, ezek száma mutatja, hogy hányszor válthatunk kézi irányításra. Automatánál a képernyőn látjuk a játszma állását, míg ha mi irányítunk végig is kell játszani. Kicsit szokatlan eleinte, hogy nem látjuk át az egész pályát, csak a labdát követi a kamera, s így a pontos helyezkedés nehéz, de ehhez gyorsan hozzá lehet edződni.

Két torna között módunk nyílik a pihenésre (rest), ami a formánkban eredményez látványos javulást, valamint edzésre. Az edzésekért fizetni kell, s ráadásul az eredmény sem túl szembeötlő, de szükség van rá. Mindegyik tulajdonságunkat külön-külön tudjuk fejleszteni, s egy alkalommal csak egyet. Az edzőteremben tudjuk igazi jelzett sztárrá formálni játékosunkat. Persze ehhez rengeteg pénz kell, amit két forrásból szerezhetünk meg. Az első a kézenfekvőbb, jó játékkal, a tornákon elért eredményekért pénzdíjat kapunk, a második is a jó játék függvénye, neves cégek keresnek meg minket, és ajánlanak szerződést. A reklámszerződés, mert erről van szó, meghatározott időre szól, s ennek fejében kapunk bizonyos összeget.

Miközben mi sorra érjük el a világraszóló győzelmeket, az ATP ranglistán is egyre előrébb araszolunk. A ranglistát minden torna után megmutatja a gép, s tudatja azt is, mennyi a rendelkezésünkre álló pénz, s milyen az osztályzatunk.

Mire a játékos feljut a csúcsra, mi is elnyerjük jutalmunkat, a százas osztályzatot. (Vagy a kilencvenkilencest, de azt biztosan).

A program grafikája jó, felépítése könnyen áttekinthető, az irányítása egyszerű. Hiányolom viszont a tornagyőzelmek utáni elismerést, hiszen a program még egy gratulációt sem ad, nemhogy egy nemesfém serleget.

Mindezekért, és mindezek ellenére ajánlom azoknak akik szeretik a „menedzser" játékokat, és bátran ajánlom azoknak is, akik a sportjátékok hívei, s inkább játszák mint nézik a mérkőzéseket.

Földesi Balázs

	AMIGA	C–64
GRAFIKA		73
ZENE		48
JÁTSZHATÓSÁG		75
Összesen:		60

Drive harder



FOTÓ: AMIGA

A Domark cég a Hard driving korábbi sikeres része után megjelent a piacon a folytatással. Az eredeti játéktermi (beülős) változat nagy sikert hozott, ezért a játékon semmi változtatást nem eszközöltek, ellenben csatoltak hozzá egy pályaszerkesztőt, amellyel saját útvonalakat tervezhetünk.

Töltés előtt választhatunk, hogy a szerkesztő, vagy a szimulátor üzemmódot kívánjuk-e használni. Mivel a játékrész érdemleges változásokat nem tartalmaz, ezért csak a pálya editort ismertetjük.

Az útvonal megalkotása egy térkép és egy menürendszer segítségével történik, ahol a következő szolgáltatásokat vehetjük igénybe:

1) 2) 4) 5) A nyilak irányába mozgatja a térképet.

3) Centralizálja a képernyőt és visszaállítja az eredeti méretet.

6) Kicsinyít.

7) Nagyít.

8) Törli az előre behatárolt objektumokat. A bal egérgomb nyomvatartásával jelöljünk ki egy négyszöget, majd menjünk a Delete opcióra. Ezáltal az összes olyan objektum eltűnik, amelyik érintkezésben volt a meghatározott területtel és az adott nagyításban látszott.

9) elkészíti a megtervezett pálya térbeli képét.

10) 11) Forgatja az aktuális objektumot.

12) A térképen korábban elhelyezett korlátok láthatóságát állítja három fázisban. Szerkesztésnél ajánlatos bekapcsolni, hogy el tudjuk helyezni a tárgyakat.

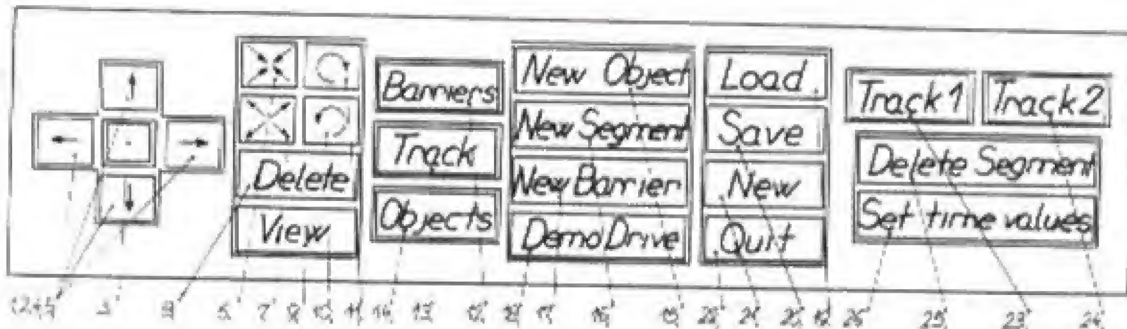
13) Az autópálya kijelzését szabályozza szintén három állásban. Az út készítésekor használjuk a középső állást.

14) Hasonló az előzőekhez azzal a különbséggel, hogy az objektumot kezeli.

15) A versenypálya mentén elhelyezkedő dekorációs és néhány nélkülözhetetlen tárgy (CHECKPOINT, STARPOST, FINNISHPOST, FINNISH, SIGNPOST) kiválasztását teszi lehetővé. A válogatás egy könyvtárhoz hasonló menüben történik, ahol használhatjuk a fel és lefelé mutató nyilat, mozgathatjuk a szelektáló négyzetet, vagy egyszerűen rámutathatunk a függőleges skála valamely pontjára. Utóbbi esetben előre kiíródnak a tereptárgyak nevei. Az objektumokat mindig nagyítás közben kezeljük, mert csak így látható a helyes, a tárgy pontos pozíciója, és az úttal bezárt szöge! Amennyiben az nem lenne kielégítő, forgassuk az objektumokat a „10"-es ill. „11"-es gombokkal!

16) Az előzőhöz hasonlóan válogathatunk az útelemek közt is, de itt nem kell meghatározni, a szakasz pontos helyét, mert a program a képernyő közepétől kezdve folyamatosan építkezik. Az utat egy gyorsasági és egy teszt szakaszból kell összeállítani, így mindenképpen szükséges egy elágazás felhasználása.

17) Új korlátokat vihetünk fel a pályára. Elhelyezés után a mouse-zal menjünk rá az egyik négyzetre, majd a



bal gomb megnyomása után mozgassuk a megfelelő helyre.

18) Az elkészült tökéletes útvonalat mutatja be a vezető ülésből szemlélve. Fontos, hogy a pálya nem tartalmazhat szerkesztési hibákat, mert akkor nem működik az opció.

19) Betölti a korábban lementett versenyszakaszt. A kiválasztás a már ismertetett directory rendszer szerint zajlik. A file kiválasztása után a LOAD TRACK FILE-t használjuk!

20) Lementéskor válasszuk ki a „e" track-et, mert ez az egyedüli használatlan név. Ellenkező esetben elveszítünk egy előre megtervezett pályát. Figyelem, csak pontosan megtervezett útrendszert menthetünk le!

21) Törli a memóriát.

22) Kilép dos-ba. Ugyanezt a hatást érhetjük el az „ESC"-pel is.

23 24) Választhatunk a két elágazás szerkesztése között. A kétirányú elem elhelyezése előtt „24"-es még nem használható.

25) Törli az utolsó útszakaszt.

26) Beállíthatók a szükséges szintidők.

a) legjobb köridő (00:05–10:01)
b) Edzés idő (00:05–10:01)
c) Rendelkezésre álló összes idő (00:05–10:01)
d) Ellenőrző pontnál adható jutalomidő (00:05–10:01)
e) Célban adható jutalomidő (00:05–10:01)

Egy jótanács, ha túl nagyra tervezzük pályánkat, és túl sok objektumot pakolunk ki a térképre, a program kezelhetetlenül lelassul. Nos nincs is más hátra, minthogy az előzőek jegyében hozzálássunk saját útvonalunk elkészítéséhez, jó munkát!

Jean



FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: C-64

Veszélyben az eddig békés galaxis

Saint Dragon

Immár gyakorlattá vált, hogy a software gyártó cégek minden Irem játéktermi játékot átírnak számítógépre. Ennek az az oka, hogy ezen Japán stílusú lövöldözős játékok rendkívül jól sikerülnek mind a grafikát, mind a játszhatóságot tekintve. A SD egyébként egy új ötletet is tartalmaz, mégpedig, hogy a fő figura, a sárkány farka védekezésre is felhasználható (ezt az IREM még egy játékában, a DRAGO BREED-ben is elsütötte).

Az eddig békés galaxis most nagy veszélybe került. Egy szuperfejlett cyborg civilizáció próbálja kiterjeszteni hatalmát, a különböző fajokra. Csak egy reménysugár maradt, a sárkányok. Sajnos a legutolsó nagy sárkány sem tudott ellenállni a fémszörnyeknek, elrabolták, s a cyborgok bázisára vitték.

A játékos egy lázadó cyborg harcos szerepét kapja, „aki" félig gép, félig sárkány, s emiatt kötelességének érzi az öreg kiszabadítását.

A küzdelem során át kell jutnunk az ellenség támadó és védelmi vonalain, a pályák végén pedig a szokásos fő szörnyek várnak ránk. Amikor megérkezünk a cyborg bolygó felszínére, csak egy normál lézer fegyverrel vagyunk felszerelve. A fém-katonák kilövése után tűz-labdákat, gyűrű lézert, pattogó kristály lövedékeket s más hasznos dolgokat szerezhetünk. A legfontosabb védekező eszköz mégis a speciális farka, mely érzéketlen a lövedékekre, s ügyes manőverezéssel gyakran meg lehet védeni vele a sárkány fejét. Ki tudja miért, a C64-es verzióban a sárkány farka egy egységgel rövidebb, mint Amigán.

A legtöbb játéktermi automataátírás csak imitációja az eredetinek, ez szerencsére egyáltalán nem mondható el a SD-ról. A grafika tökéletes, a hátterek kivételesen szépek és színesek. A Japán stílusnak köszönhetően a sprite-ok különlegesen hátborzongatóak, semmihez sem hasonlíthatók. A játék szerencsére nem könnyű, sőt, az átlagosnál jóval nehezebb. A pályák hosszúak, a program az adatokat akadozás nélkül, folyamatosan tölti (Amiga). Hosszú ideje nem készült ilyen profi lövöldözős játék, az Amigások lövöldözős gyűjteményének dísze lesz, de ezúttal a C64-eseknek sem kell szégyenkezniük!

Martin

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	80	83
ZENE	73	74
JÁTSZHATÓSÁG	90	95
Összesen:	89	90



Hókusz POKEusz
(C64)

– TOTAL RECALL: a high-score táblába gépeljük be: LIFE STILL GOES ON. F1, utána a „balra nyíl" megnyomására a következő pályára ugorhatunk. Ezután újra nyomjunk F1-et, hogy játszani tudjunk.

– SUMMER CAMP: a high-score táblába CALAMITY néven iratkozzunk be.

– MONTY PYTHON'S FC: ha high-score-unk van, az ANNE CHARLESTON nevet írjuk be.

Rejtvény

Április

Az 1991/2. szám helyes megfejtése
1. X-Dizzy
2. X-Chevrolet
3. X-Titus

Sajnos a sok beküldött megfejtés közül 1 (egy!!!!) darab volt helyes.

E havi nyertesünk;
Biró Mihály (Zsurk)

Áprilisi rejtvényünk:
az alábbi három fotó mely programokról készült?


1


2


3

Kérjük a három programcímet szerkesztőségünk címére küldjétek.

Comgame GMK
1389 Budapest
Pf.: 132

MEGRENDELŐLAP
576 KByte

Előfizetési díj:
negyedévre 230,– ☐
félévre 460,– ☐
egy évre 920,– ☐

Megrendelem az 576 KByte című lapot . . . . . példányban.

Megrendelő neve: . . . .

Címe: . . . .

. . . .

Irányítószám: . . . .

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



576 Kbyte
(COMGAME GMK)
1389 Budapest
Postafiók: 132

• AMIGA, COMMODORE 64 •

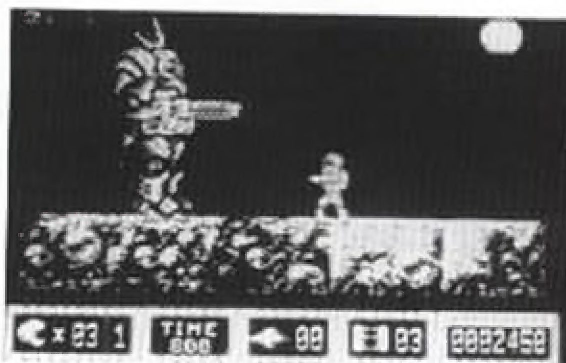
JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN!

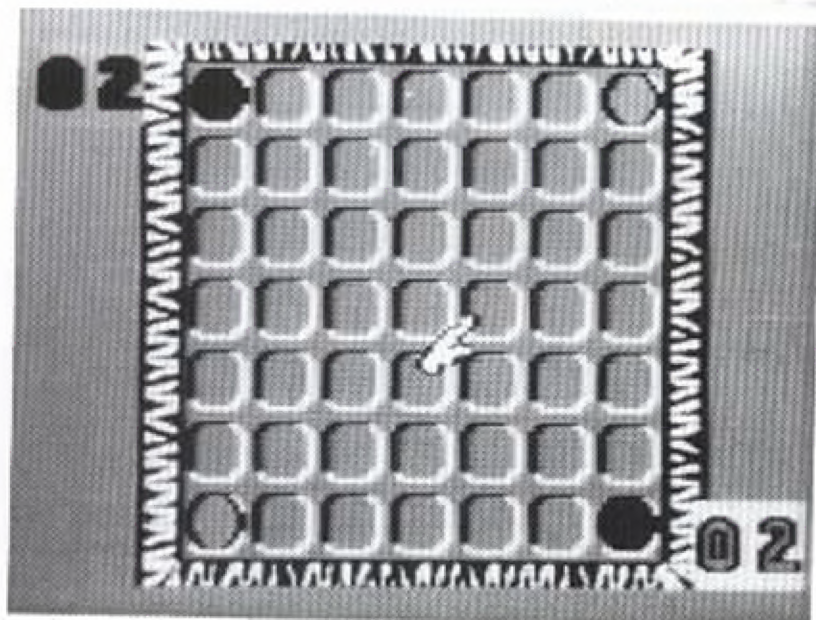


BLUE MAX

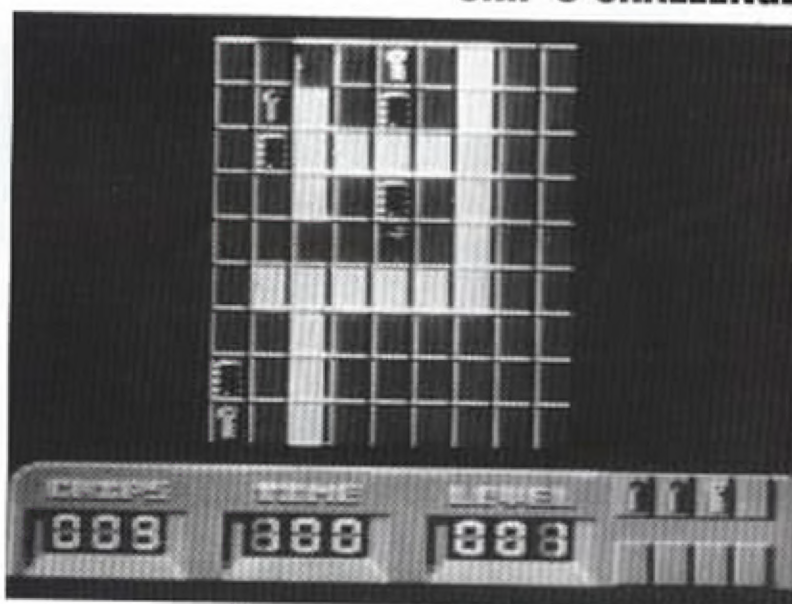
Bár a név ismerősként csenghet néhány régebbi C64 tulajdonos fülében, ez a program teljesen más, mint elődje. A MINDSCAPE programozóinak sikerült a sokak által „verhetetlennek" tartott WINGS-re is rálicitálniuk. A játékban nyolc, az Első Világháborúban megismert géptípust repülve élhetjük át a légicsaták minden izgalmát. „Milyenek az idegeid 2000 láb magasan egy felfegyverzett Fokker-rel a nyomodban? Felejtsd el a dicsőséget, az egyedüli cél a TÚLÉLÉS!"

TURRICAN II.





CHIP'S CHALLENGE



7 UP SPOT

CHAOS STRIKES



GUILD OF THIEVES

Reméljük tetszett újságunk ezen számában megjelent FISH! című program leírása! Ha igen, akkor örömmel közölhetjük, hogy következő számunkban is egy hasonló stílusú program elemzését olvashatod! A programról csak annyit, hogy kb. 5 évvel ezelőtt, amikor megjelent senki sem akart hinni a szemének, hogy ilyen szépet lehet csinálni C64-en. Azóta sok száz program látott már napvilágot, de a GUILD OF THIEVES még mindig előkelő helyet foglal el.



ÁRA: 79 Ft

Amiga Show a Csokonaiban

1991 május 11-én (szombat) 9–21-ig
mindenkit szeretettel vár
a Csokonai Műv. Ház
(Cím: 1153 Eötvös u. 64–66.)

az első alkalommal megrendezendő országos Amiga-Show-n.

Programajánlat:
- COPY PARTY
- DEMO VERSENY
- VÁSÁR
- BEMUTATÓK

Asztalok bérelhetők (csak egész napra)
a fenti címen, vagy
az 1-690-495 és az 1-892-240 telefonon
Tóth Lajosnál (500 Ft/nap).

Az AMIGA SHOW
egyik fő szponzora
az 576 KByte